昭和60年12月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻第12号（通巻21号）昭和59年3月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第741号　昭和59年7月3日第三種郵便物認可　ISSN 0289-8845

マイコン・ゲームの情報誌

PiO

ピオ

12

1985

パソコンロン
シート2枚付！

DJ by SUSAN

★PC-9801★PC-8001/mkⅡ/SR★PC-6001/mkⅡ/66/SR★X1★MZ-2500/2200/2000/80B
★MZ-700★MZ-1200-80K/C★FM-7/NEW7/77★S1/L3/MK5★M5★SMC-777★JR-200/100
★PASOPIA7★PC-1250/51/45/55★PC-1350★PB-300/100★FX-702P★ファミリーコンピュータ

アドベンチャーゲームに挑戦！

♡ゼラートル♡ギルミス♡ファィアーハウス

3D タンク・コンバット
ザグゼツ
センシブル・タイム
ビデオ君

100名
クリスマス・プレゼント

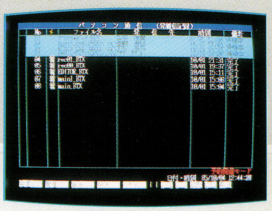
MERRY CHRISTMAS

ヒマメ・ハウス
ザ・カラテ2
ゼッター2

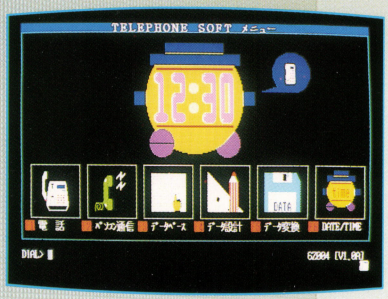
サンタクロース
日本ヘラルド映画配給

SHARP

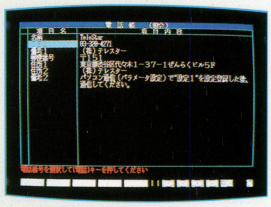
●データベースで作成した電話帳の表示・検索を指定した画面。TABキーによって検索項目が変更できます。



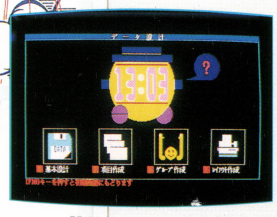
●パソコン通信の発着信記録画面。着発信の順番や区別、ファイル名、発信先、時刻等が一覧表示されます。



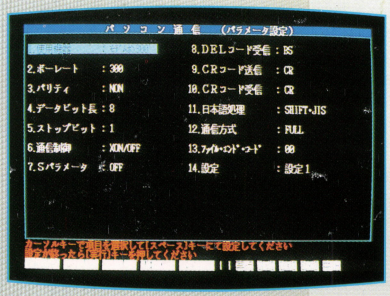
●「テレホンソフト」のメインメニュー。時刻表示とともに6つの処理内容が表示され、ディファイナブルファンクションキーにより仕事を選択します。



●電話帳検索で指定されたメンバーの照会。入力データのすべてが表示されます。



●データ設計のメニュー。基本設計、項目設計、グループ作成、レイアウト作成の4つに分かれています。



●パソコン通信の通信パラメータ設定。設定は全部で13項目。最終設定が自動的にディスクに記録されます。

●発信ファイルの選択画面。ウインドウにはファイル一覧が表示されます。

ぼくたちのネットワークが拡がった。

パソコン通信時代がやってきた。友だちへのメッセージを電子メールで送る。BBS(電子掲示板)を通じて、仲間同士いろんな情報を交換しあう。はたまた、ボイスメールで気になるあのコに声でラブコール。スーパーMZは、その日からパソコン通信が体験できる「テレホンソフト」を標準装備。今日から、僕の部屋は通信ステーションに変貌する。

●640×400ドット、256色同時表示、圧倒的なスピードと色彩感覚で迫る高密度グラフィック●アナログ音声対応のボイスレコーダ搭載●SSG(8オクターブ3重和音)に加えFM音源(8オクターブ3重和音)を採用した多彩なサウンド機能●JIS第1/第2水準漢字ROM標準装備●最大256KBの大容量メモリ(標準128KB)●強力な漢字BASIC-M25/S25採用●スイッチひとつで切替えできるMZ-2000/2200モード、MZ-80Bモードを装備して、多くの資産を継承。

|新|発|売|

Super MZ

8ビットパーソナルコンピュータMZ-2500シリーズ

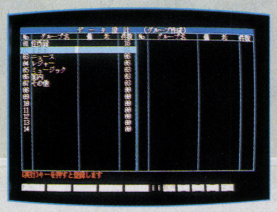
Model 20(MZ-2511・640KB3.5″FD1基付)標準価格168,000円
Model 30(MZ-2521・640KB3.5″FD2基付)標準価格198,000円

<主なオプション>●14型カラーディスプレイMZ-1D22標準価格108,000円●モデムホンMZ-1X19標準価格98,000円●ボイスコミュニケーションインターフェイスMZ-1E26標準価格24,800円●80桁漢字ドットプリンタMZ-1P18標準価格188,000円●マウスMZ-1X10標準価格19,800円●カラーパレットボードMZ-1M10標準価格14,500円●PERSONAL CP/M™※MZ-6Z001標準価格16,800円※CP/Mは米国デジタルリサーチ社の登録商標です。

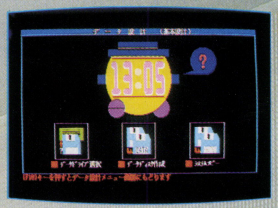
シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)●お問い合わせは…本社内国内情報システム営業本部まで

各画面は「テレホンソフト」の使用例です。

●作成したデータをプリンタに印刷するためのレイアウトも作成できます。



●グループ作成により、作成したデータを目的ごとのグループに分け、効率よく利用できます。



●データ設計のうちの基本設計メニュー。データディスクの作成やデータドライブの選択を行います。

通信機能を搭載し、ニューメディアに対応。

●データ変換により、「テレホンソフト」で作成したデータはBASICやダイヤラーでも活用できます。もちろんその逆もOK。

■主な国内ネットワーク

名　称	問い合わせ先
TeleStar	㈱テレスター　(03)375-3800
アスキーネットワーク	㈱アスキー　(03)486-7111
J&P HOTLINE	上新電機㈱　(06)644-5550
日本マイコンクラブ マイコンコミュニケーション	日本マイコンクラブ　(03)438-1869
JAL旅行情報システム	日本航空㈱文化事業センター　(03)284-2766
POPCOM NET	㈱新企画社　(03)263-6940
CANS	千代田常磐マイコンクラブ　(0473)42-0584

「テレホンソフト」の主要機能

- オートダイヤル
- リダイヤル
- データ通信
- ターミナル
- データベース
- データ設計
- データ変換
- ダイレクトダイヤル
- 留守番電話※
- ボイスメール※

●テレホンソフトの機能を活用するためには別売のモデムホンが必要です。また※印の機能については、さらに別売のボイスコミュニケーションインターフェイスが必要です。

●モデムホン

写真はModel 30です。写真の14型カラーディスプレイ、モデムホンは別売です。また本体に装着されているカセットテープは撮影用で、付属品・市販品ではありません。画面はハメコミ合成です。

MZ-2500
資料請求券
Pio 12月号

総、天、然、ショック。

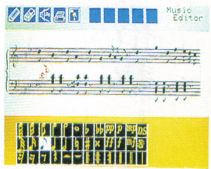
パソコンの革命は、色彩からやって来た。4096色、同時発色。
CRTが、色のステージになる。だから、ここまで精緻な表現力。
テレビと見違えるほどのリアルな色が、
パソコンの常識を鮮やかにぬり変えた。
テレビやVTRの画像を素材に、
自由なヴィジュアル・クリエイティブを楽しみたい人へ。
本格派のサウンド機能も装備して。
"AVC"=オーディオ・ヴィジュアル・コンピュータ、FM77AV。
富士通から、デビュー。

256色表示の場合

4096色表示の場合

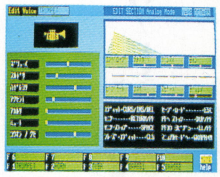
A パソコンが、Audioになった。

This isサウンド・クリエーション。
FM音源標準実装。

FM音源は、音の3要素(音程・音色・音量)のうち、従来のPSGではむずかしかった音色の制御をも可能にした、本格的シンセサイザ仕様。金管、木管、弦、鍵盤、打楽器などの楽器音に、さまざまなサウンド・イフェクトを加えて、77種類にものぼる音色データを内蔵しています。

ミュージックエディタ

ミュージック・シーンは、
MIDIなしには語れない。

シンセサイザのコンピュータ・コントロールは、もはや常識です。FM77AVは、オプションのMIDIアダプタにより、MIDI楽器に接続。プログラムを組んで、自動演奏ができます。


サウンドエディタ

V パソコンが、Visualツールになった。

とてもパソコンとは思えない、
驚異の天然色グラフィックス。

FM77AVは、光の3原色〔Red(赤)、Green(緑)、Blue(青)〕を、それぞれ16段階にわたって輝度制御することにより、4096色を同一画面上に一挙に表示することに成功。これまでのどんなパソコンでも望めなかった、リアルで自然な発色をみごとに実現しました。映像出力には、美しくクリアな画像をサポートするアナログ21ピンRGBインタフェースを採用しています。

富士通株式会社 ●OA営業統轄部 〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211 お問い合わせは、次の富士通プラザまたは富士通マイコンスカイラブへ ―富士通プラザ ●丸の内 〒100 東京都千代田区丸の内1-6-2

富士通

スーパーインポーズで
オリジナルの映像をプロデュース。
コマンドひとつで、テレビやVTRの画像とパソコンの文字やグラフィックスがドッキング。自分だけの映像がつくれます。

自然観察記録などに利用

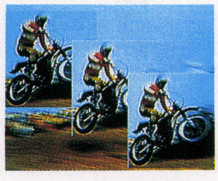
欲しい画像をピックアップ。
ビデオディジタイズ機能。(オプション)
テレビまたはVTRの画像を、320×200ドット、4096色にディジタル変換。ここと思った瞬間をリアルタイム(1/60秒)で本体にとりこむことができます。画像データを3.5インチマイクロフロッピィに保存しておけば、画質がおちる心配もありません。

※上記の機能は、専用テレビ(FMTV-151)使用時のみサポート。

画像の好きな部分を拡大・縮小して表示

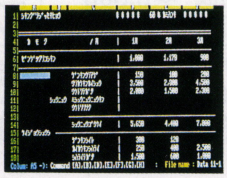
C パソコンは、FM77AVになる。

AV機能を大幅に
パワーアップしたF-BASIC V3.3。
FM77AVのもつハード機能を全面的に支えているのが、このF-BASIC V3.3。グラフィックスでは、320×200ドット4096色1画面のほか、640×200ドット8色2画面の2つのモードをサポート。スーパーインポーズ、ビデオディジタイズもコントロールします。また、サウンド機能としても、内蔵FM音源はもとよりMIDIインタフェースもサポートする、高度なAV BASICです。

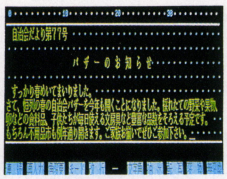


専用LSI搭載で、
ハイスピード・グラフィックスを実現。
16ビットマシンの名作FM16βで注目をあびた直線補間・論理演算LSIを装備し、直線描画速度の飛躍的な向上をはかりました。グラフィックVRAMも96KB確保しています。

メインメモリは128KB。
最大192KBまで
拡張可能。
F-BASIC V3.3使用時のフリーエリアは、約56KBです。



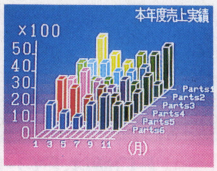
JIS第1水準漢字
ROM標準実装。
ワープロやデータファイルの管理にもしっかり対応します。



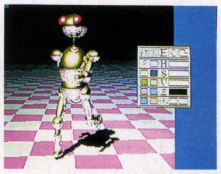
時代の主流、3.5インチ
マイクロフロッピィ採用。
タフで、コンパクト。しかも320KB/ドライブ(両面倍密度)という高密度です。

コンテンポラリーなワイヤレスキーボード。
スリムなコンポスタイルのデザイン。
赤外線ワイヤレスキーボードが、レイアウトの自由度をぐんとひろげました。

FM-7、FM-77の潤沢なソフト資産を継承。
F-BASIC V3.0 ROMを内蔵しているので、FM-7、FM-77の豊富なアプリケーションのほとんどを、充分に活用することができます。



AVの楽しさが満喫できるオプションソフト。
ポピュラーなフレーズが簡単に演奏できてしまうFM音源利用のシンセサイザソフト、ミュージックエディタ。いわば4096色の絵具箱、グラフィックエディタを用意しました。



AVの可能性をひろげるオプションハード。
ジョイスティック(インタフェース内蔵)、RS232C I/F、マウス、音声合成カードなど。

¥128,000(FM77AV-1 本体価格・キーボード付)
¥158,000(FM77AV-2 本体価格・キーボード付)
¥89,800(カラーCRTテレビ-15)別売

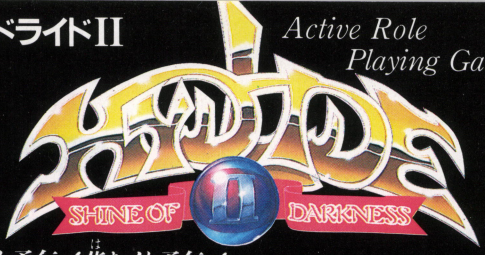
FM77AV専用テレビ〈カラーCRTテレビ-15(FMTV-151)〉
- 2000文字対応の15インチカラーテレビ(リモコン付)
- アナログ21ピンRGB入力端子付きで、鮮明なカラー画像
- FM77AVのビデオディジタイズ機能に対応する特殊仕様
- パソコンを使わない時はテレビに切り換えてご覧になれます(アンテナ工事費別)

新・発・売
天然色パソコン
FM77AV
AUDIO & VISUAL

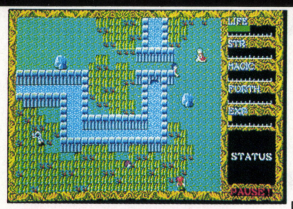
東京中央ビルIF)☎03(215)0321 マイコンスカイラブ●秋葉原(03)251-1448●札幌〈時計台ビル〉(011)222-5476●仙台(0222)66-8711●名古屋〈第2アメ横ビル〉(052)251-7231●大阪(06)344-7628●広島(082)247-3949●福岡〈開設準備室〉(092)471-7203

ハイドライドII

Active Role Playing Game



挑むも勇気！背むくも勇気！
終了者各機種先着100名、計300名に終了認定証発行

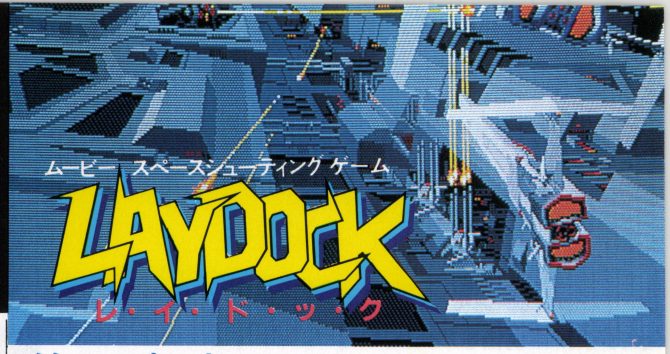


Active Role Playing Gameがここまで進化！
- 本格派R.P.G.の仕様で登場
- 14種の魔法が使用可能
- マップはハイドワイドIの約6倍
- 登場キャラクターやアイテムも大巾増
- 見やすいマルチウィンドウ表示
- 会話・アイテムの売買・着がえ等、新アイディアを投入
- ゲームスピードは自由に設定可能
- フィールドは、地上・塔・ダンジョンに止まらず、巨大な地下帝国が、あなたを待ち受ける。

PC-8801/mkII/SR·5FD
X-1/C/F/turbo……·5FD、テープ2本組
FM-7/NEW7/77……·5FD、3.5FD、テープ2本組

発売日 FD版は、PC-8801が12月上旬、X1が12月中旬、FM-7が12月下旬。テープ版は、以降順次発売。

5FD·3.5FD版 ¥6,800
テープ版(2本組) ¥4,800



魅せてあげよう、1ドットのエクスタシー

- 緻密に書き込まれた背景がなめらかにスクロール
- 機体の微細な変化は、一機で最高16パターン切り替えによるリアルアニメーション
- ドット単位で弾をよけ、敵機をかわす、命中の判定もドット単位

2人で遊べる新世代のシューティングゲーム

- 2人はどちらも主役、共同で出撃
- 合体すると、プレイヤー1がパイロット兼通常兵器
  プレイヤー2がねらい撃ち用秘兵器兼etc……

MSX2 (RAM64K V-RAM128K/64K) **3.5"1DD版¥6,800**

ピクセルツー
PIXEL2

MSX2 新発売！
3.5"1DD版¥6,800

MSX2用CG製作ツールボックス

グラフィックエディター・スプライトエディター・パターンエディターの3種類のプログラムを収録。

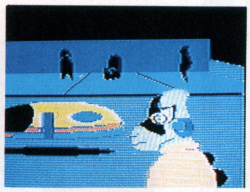
ＭＳＸ２の機能をフルに生かした高性能グラフィックエディター・スプライトエディター・パターンエディターの３種類のプログラムのセットです。それぞれのエディターがスクリーン５（256×212ドット16色）とスクリーンモード８（256×212ドット256色）に対応していますので、ＶＲＡＭは64Ｋでも128Ｋでも０Ｋです。（ハイドライド開発にも使用）また、これらのエディターは全て、Ｔ＆Ｅのアプリケーションソフト開発用に作製され、現在でも実際に使われているものばかりです。詳細マニュアルと早見表付きで、誰にでも使いこなせます。

VRAM64Kによる(スクリーンモード5による)サンプル画面(作製中)です。

MSX スターアーサー伝説

I 惑星メフィウス

あの「惑星メフィウス」が遂にMSXで登場!!
FM-7版発売以来、2年の歳月を経て最新の技術を投入し、オリジナルを上まわる完成度、構想新たにニュースタイル。



- 操作性を重視した、コマンド選択方式。
- 登場キャラクター多数。もちろん会話モードＯＫ。
- 描画速度は１画面、１秒以下の瞬時表示。
- ヒント集申し込みカード付。

MSX (32K以上)テープ3本組 ¥4,800

惑星メフィウス関連商品発売中！

★惑星メフィウスの開発過程が本に！
「惑星メフィウスはこうして作られた」 東京書籍刊¥720

★惑星メフィウスがビデオディスクでアニメゲームに！
- プログラム……㈱ティーアンドイーソフト
- 映像製作……東映動画㈱ ●発売元……日本ビクター㈱

Active Role Playing Game
ハイドライド

MSX ROM版登場！
ROMカートリッジ版¥5,800
11月末発売

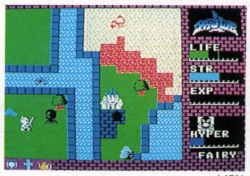
8K以上、すべてのMSXで作動・カセットレコーダーがなくてもゲームデータの保存が可能(途中からすぐ始められます)・マップキャラクタ等の仕様はテープ版と変わりません。

★画面瞬時切り換え★フルメモリー、オールマシン語★一括ロード、アクセス無し★さらに、高度な重ね合わせ処理により、下半身が木にかくれ、水に没する立体画面★フルグラフィックの広大な画面上を流れるようになめらかに動くキャラクターは20種以上★ゲーム途中でのデータセーブロード可能★ジョイスティック対応★ＢＧＭ同時進行

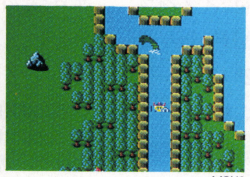
MSX2 版新発売
3.5FD版¥6,800
テープ版¥4,800

ＶＲＡＭ128Kb256×212ドット、256色 使用モード対応 ＶＲＡＭ64Kb用プログラム同時収録されております。

9801シリーズ新発売
5"2DD·3.5"2DD 各¥6,800



MSX



MSX2

PC-9801シリーズ

MSX(32K)……テープ版¥4,800
FM-7/NEW7/77……3.5"FD版¥6,800
FM-7/NEW7/77……5"FD版¥6,800
FM-7/NEW7/77……テープ版¥4,800
X1/C/turbo/F……テープ版¥4,800

PC-6001mkII/6601/SR……テープ版¥4,800
PC-6601専用……3.5"1D版¥6,800
PC-6601SR専用……3.5"1DD版¥6,800
PC-8801/mkII/SR……5"FD版¥6,800
X1 turbo/F……5"FD版¥6,800

ATTACK'86

—ハイドライドII・レイドック・MSX ROM版ハイドライドの初公開とゲーム大会—

11月23·24日 東京·秋葉原·ラジオ会館ホール
23日 T&E SOFTユーザーズクラブ大会(参加は会員のみ、新作発表他)
24日 新作ソフト一般初公開(ゲーム可、10～17時) レイドック競技会(2人1組で当日受けつけ、15時)

T&ESOFT

製造·販売／株式会社ティーアンドイーソフト☎(052)773-7770
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地

MSX マークは、マイクロソフト社の登録商標です。

※通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名·機種名を明記の上当社宛お送りください。(送料サービス·速達希望の方は300円プラス)
★マガジンNo.7ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断り致します。)
★カタログNo.3ご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断り致します。)

カタログ No.3 請求券	マガジン No.7 請求券
PIO 12月号	PIO 12月号

マイコン・ゲームの情報誌
PiO
1985 12

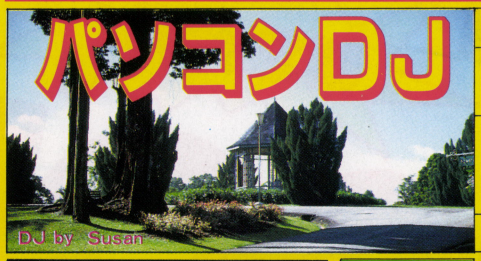
CONTENTS

特集 アドベンチャーゲームに挑戦！

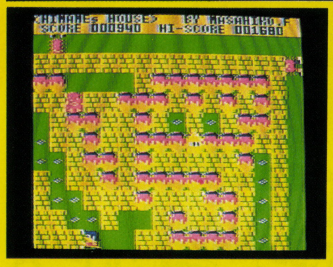
MZ-700＋PCG ゼラートル …… 平井真二 33
X1シリーズ ギルミス …… 内海達哉 36
JR-100 フィアーハウス …… 迎夢仮面 44

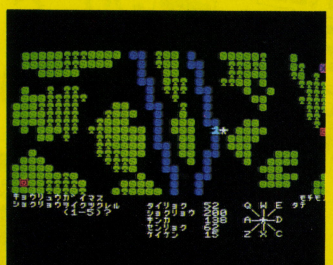
今月のゲーム

PC-6000シリーズ ●ザグゼツ …… 丹野高一 49
ヒマメ・ハウス …… Japaneggae 54
ⓜハードル走 …… YUKIKO 120
ⓜ走り高飛び …… Limbo 121
PC-8001mkⅡ/SR ●3D タンク・コンバット …… 沢口孝浩 62
PC-8000シリーズ ⓜチェッカー ゲーム …… MCNT 121
ⓜダブル・ファイター …… バンボ 122
PC-9800シリーズ ⓜHAL-15 …… HAL 123
MZ-1200・80K/C ザ・カラテ2 …… 宇都宮伸吾 82
ⓜUFOゲーム …… しんちゃん先輩 124
ⓜテンション …… ELECTRINSE 124
MZ-2200/2000/80B ⓜダブル・ボール …… 猫のチュー公 125
MZ-80B/2500 ゼッター2 …… 黒武者健一 92
X1シリーズ ⓜフレックス …… ブロッタプリンタあ 126
ⓜもくじんけん …… 足立博之 127
FM-7シリーズ ●ビデオ君 …… 羽田智洋 67
ⓜクロシロ …… MEOU 117
ⓜプッシュ …… 須賀 仁 118
ⓜセントーゲーム …… IKA 119
S1 ●センシブル・タイム …… 漁之介 74
L3/MK5/S1 ⓜカラー …… うわ〜いずっ＋遊んだMr.GR 130
M5 プラズマ・ファイター …… 柊本剛史 101
ⓜダーク・メタル …… タ座 128
SMC-777 ブロック・くずし …… 竹元朝人 108
JR-200 マヤッチューレース'86 …… 迎夢超人 110
JR-100 ⓜゲーム・パック・JR-100 …… MILK 130
PASOPIA7 ⓜスパイラル …… ocman 129
PC-1251 蚊スペシャル …… 皿海みつる 133
スクランブル …… IKUSU 134
ザ・モグラ …… 伊藤正明 136
PC-1350 ベースボール・ジャンケン …… 3A3C 138
ハンブンストンウェル物語 …… ニョンタ 140
B惑星破壊ミサイルを迎撃せよ …… 木本 ごう 142
●Bポータブル・ヤキュウケン …… KATAE俊行 144
PC-1245/50/51/55 スネーキー …… turboくん 146
PC-1245 墓参りゲーム …… 辻一清水 148
ロイヤル・ポーカー …… 高橋 裕 150
PB-300/100 Bもろこしとり …… T.F 151
B魔法の塔 …… 松本浩平 152
●B Walk & Get …… BPC会長の童夢 154
Bボム・ウォー …… 林 貴弘 156
Bホップ・ステップ …… Capt Scott 158
Bポーカーゲーム …… 田中 哲 159
FX-702P Bエグザ …… 鈴木利明 160
BFXサンダー …… ウランちゃん 162



A S1 センシブル・タイム［1200ボー］ …… 57
B FM-7シリーズ ビデオ君
PC-6000シリーズ ザグゼツ［1200ボー］［BASIC］ …… 58
PC-6000シリーズ ザグゼツ［1200ボー］［マシン語］
C PC-1350 ポータブル・ヤキュウケン …… 75
PB-300/100 Walk & Get
D PC-8001mk Ⅱ/SR 3D タンク・コンバット …… 76





REPORT
パソコンDJ大成功！ …… 171
ファミコンゲーム［きん肉マン/ハイパースポーツ］ …… 24
4ビット・パソコン搭載ロボット"WAO" …… 26
MZ-2500使用記 …… 170

TECHNICS UTILITY
HALOモニタ［PC-1250/51/55］ …… 河内正浩 163

連載
PiOなソフトハウス［日本ファルコム］ …… 20
パーフェクト・テクニック［コンプティーク］ …… 176
Z80マシン語講座7 …… 高嶋 晃 168

情報コラム
PiO インデックス …… 17
PiO なソフト …… 28
PiO プレゼントコーナー …… 32
PiO 伝言板 …… 66
スクエア …… 100
クラブ …… 116
情報局 …… 132
ポケコン・チェックサム …… 164
NPN …… 165
ソノシートの使い方 …… 172
マイコン人生相談室 …… 174
チェックサム・プログラム …… 177
PiO バザール …… 178
PiOBOX …… 35,91,131,143,163
ミニNPN …… 53,61,139,145,147,149
昆虫採集 …… 137
PiO パーツ …… 48,99,107 109,137,141,153,155,157
当選者発表 …… 123
COMPAC BEST10 …… 81

広告目次
シャープ …… 表2-1
日本電気ホームエレクトロニクス …… 表4
富士通 …… 2-3
ティー アンド イー ソフト …… 4
ビクター音楽産業 …… 10-11
ハル研究所 …… 9
光栄 …… 12-13
リバーヒルソフト …… 表3
日本ファルコム …… 14-15
エスピーエス …… 8
コムパック …… 6-7
工学社 …… 16

イラスト：はらJIN/北野 玲/タッドKon

●＝Sonosheet B＝BASIC only ⓜ＝miniPiO

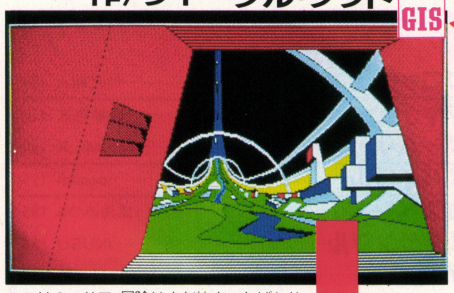
サイエンス **未来を科学する**

ラグランジュ L-2

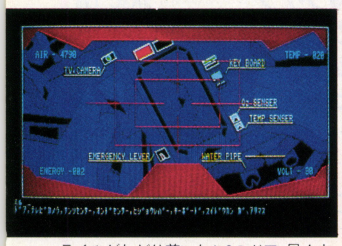
人間はコンピュータと共存できるか!

年内に発売か? FM-7版!
パートIIも 全力ダッシュ!

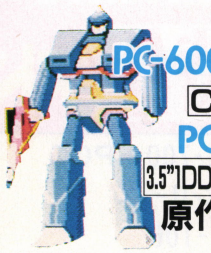
X1シリーズ
C ¥4,800
PC-8801/mkII/SR
5"2D ¥6,800
作/ヴィークル・ソフト



ここはCエリア. 冒険はまだ始まったばかり



ライルがたどり着いたL2のドア. 早く中に入らないとエアーがなくなってしまう!



特写!

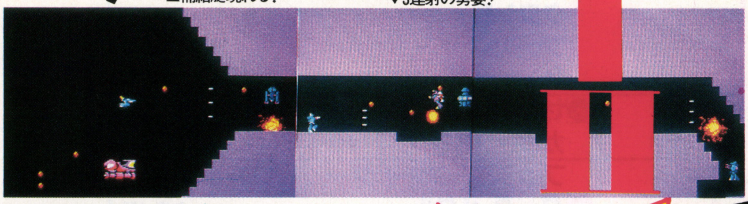
ブレイク・スルーII

強化型トリゾイドをキャッチ!

PC-6001mkIISR
C ¥3,800
PC-6601SR
3.5"1DD ¥5,800
原作/黒沢隆

ボーナス・ステージをようやく突破した我らが3変形メカ"トリゾイド". ホッとしたのもつかの間, 突然現れた謎の補給艇が正体不明のタンクを投下してきた. 敵の奇襲攻撃か!?しかしタンクを装着したトリゾイドは, なんと1度に3方向にミサイルを発射! タンクは強化型ランチャーだったのだ. どうやらトリゾイドは最強の戦士となったようだ.

▲補給艇現れる!



▼3連射の勇姿!

ヤングにバイク・ブーム!!

マッハ2

プロ顔負けのハング・オン!

FM-7シリーズ
C ¥3,800 (FM-77 L4不可)
5"2D 3.5"2D 各¥5,800 作/三浦貢

緊急発売!

no1

MZ-2500
3.5"2DD ¥6,800
FM-7シリーズ
C ¥3,800
5"2D 3.5"2D 各¥6,800
作/佐藤和彦

FM音源の大迫力.
映像は歓喜

大好きパソコン・ゲーム

COMPAC

このマークのゲームはコンストラクション付き
このマークのゲームはJS(FM-7は純正)使用可
このマークのゲームは往復はがきによるGISを提供

●通信販売の場合は送料1本500円、2本目以上は、2本目以降1本につき100円(例2本なら600円)

COMPAC INC.
発売元/株式会社コムパック ☎(03)375-3401
〒151 東京都渋谷区代々木1-37-1 ぜんらくビル5F

今月の優良銘柄

ニューモデル・スクープ!

走れ!スカイライン

デジタル・タコ搭載!12月発売の噂あり!

PC-8801mkIISR (V2モード)

FM-7 シリーズ

88版,MZ版発売中!

PC-80/88 (Nモード) C ¥3,800

MZ-1500 QD ¥5,800

原作/早川栄太

GIS (PC-80/88のみ) (MZ-15のみ)

ホバーアタック

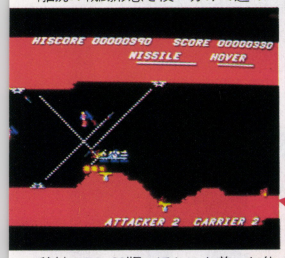
名乗りをあげる移植版続々!!

PC-8801/mkII/SR
X1シリーズ

C各¥3,800
5"2D各¥5,800
原作/ゲッピ
X1はシリーズは要JS

GIS

原作X1版。戦況に応じて合体・離脱の戦闘形態を使い分けて進め!



移植のPC-88版。ほかにも着々と他機種へ移植開始!期待してくれ。

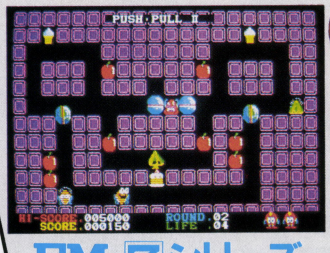
BO ノボ

GIS JOYSTICK

MZ版で に震える

マジマジの陽気なグルメ

プッシュ・プルII



割ってはいけない

タマゴ料理

FM-7シリーズ

C¥3,800 (FM-77 L4不可)
5"2D 3.5"2D 各¥5,800

JOYSTICK GIS

作/R.M

将本棋格

名人戦の再現、駒落ち対局は

単に対局するだけの将棋ではありません。名人戦の設定・再現や、駒落ち対局などの機能と操作性は最高であるといえます。

棋太平 きたへい

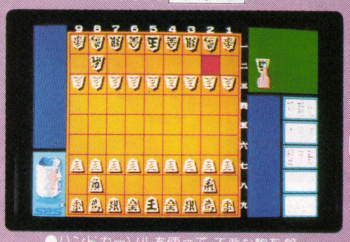
Oh!感嘆!!

対局終了・IPLロード

●対局なら 対 局 F5

コマ落ち対局なら 盤設定 F2

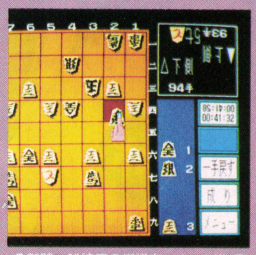
名人戦等の再現・記録なら 棋譜 F3



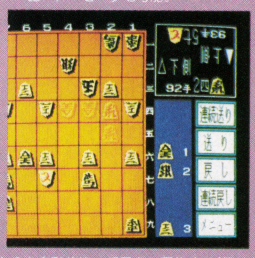
●ハンドカーソルを使って、不要な駒を盤上から取り、右上のグリーンの部分が、持ち駒の場所へ移す。

●メインメニューに戻って 対 局 F 5

●ファンクションキー又は、アイコンをカーソルで選択。



●新聞・雑誌等の棋譜を、カーソルで実際に指して、記憶させる。ロード・セーブも可能。



●記録したものを自動的に一手目から最後まで(又はその逆)連続して送ることができます。一手ずつのコマ送りもマニュアルでできますので、研究用に最適です。

機種(コード)	メディア	価格	ジョイスティック	マウス	備考
X-1/turbo(GS-051) X-1/turbo(GS-052)	5FD テープ	¥6,500 ¥4,500	○ ○	○ ○	CZ-800は要G-RAM テープ版は、X-1Dでは使用できません。
MZ-2200/2000(GS-053) MZ-2200/2000(GS-054)	5FD テープ	¥6,500 ¥4,500	— —	— —	MZ-2000は要G-RAM I、2、3 グリーンモニター可。
PC8801/mkII/SR(GS-055) PC8801/mkII/SR(GS-056)	5FD テープ	¥6,500 ¥4,500	— —	○ ○	データレコーダ、フロッピーディスクドライブは純正品のみ動作確認済
MZ-2500 (GS-057)	3.5FD	¥7,000	○	○	カラーモニター使用。

(株)マイコンハウス SPS

〒960 福島市太平寺字町ノ内5-3 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

お求めはお近くの有名マイコンショップで。
通信販売をご希望のかたは、商品名、機種名、メディアを明記のうえ料金を現金書留で当社までお申し込みください。(送料サービス)

パートナーショップ
キャリーラボ　マイクロキャビン

株式会社 HAL(ハル)研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F TEL.03-252-6344

私が噂(ウワサ)の点とり虫だ。

全国、異常発生中!!その正体は。
ハル研究所のひみつ調査によると、
あのジョイボールに住みついている
点とり虫の存在が明らかになった。
この虫は肉眼では見えないが、ゲー
ムになると人に飛び移り、みるみる
パワーを与えるという、不思議な虫
だ。もう、君も体験しただろうか?

ジョイボールとは、どんな関係。

これはすごい。ジョイボールと点と
り虫のパワーがいっしょになると、
①連射、連射で、アッと高得点。②
操作らくらく、動きは俊敏。
③次々とゲーム仲間をふやす。
点とり虫、君の味方だ。

天体望遠鏡が当る。

ハル研究所にハガキを送
ろう。住所・氏名・年齢を
忘れずに!!抽選で10名に天
体望遠鏡が当る。12/25まで。
何を書くかは、君の自由だ。
●ジョイペア(2人用アダプタ)が出
たよ。¥1500で、只今発売中。

JOYBALL

任天堂ファミリーコンピュータ™

専用コントローラ¥3,980 〔MSX用も発売中〕

ジョイボールが使えないソフト ●任天堂／ヒンボール・ゴルフ、四人打ち麻雀 ●ハドソン／ナッツ&ミルク、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ ●コナミ／けっきょく南極大冒険
●このジョイボールは任天堂株の許諾に基づき製造・販売しています●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。●特許、意匠登録、商標登録申請済。改良のため、製品の仕様を予告なく変更する場合があります。

CROSS MEDIA SOFT

A.D.28XX。地球では傭兵軍とシュトラール軍が、果てしない紛争を続けている。ある日、傭兵軍側の中隊指揮官（キミだ）は、本部から重大な指令を受けとった。この作戦、つまりオペレーションVを成しとげるため、S.A.F.S.ドール・ハウス、サンドストーカーで編成した部隊を率いて、最前線へと向かった。しかし、敵のシュトラール軍はどこに？どんな策略で待ちうけているのか？すべては謎につつまれている……。
プレーヤーの判断しだいで成長していくキャラクター、攻撃を受けると戦略をたてて反撃してくる思考プログラムの採用などで、戦闘戦略をリアルに再現。興奮のバトル・シミュレーション、ついに登場。

11月末発売予定

PC-8801/mkII/mkIISR	5インチFD

移植中

PC-9801シリーズ、FM-7シリーズ
※すべて　ディスク版　¥6,800

MOLE=MOLE
モール・モール●熱中型更著パズル・ゲーム

●発売中

FM-7/NEW7/77	5インチ・3.5インチFD/カセット
PC-6601SR	3.5インチFD/カセット
PC-6001mkIISR	カセット
PC-8801/mkII/mkIISR	5インチFD/カセット
PC-9801F/U	5インチ・3.5インチFD
X1/X1turbo	5インチFD/カセット
MSX(32KB以上)	カセット
※すべて　ディスク版	¥5,800
カセット版	¥3,800

IBM-JX 新発売

「50面解けたあなたは天才だ.!」キャンペーン 大好評につき、第2弾スタート!

「モール・モール」を買ったばかりのキミも、もうすぐ全面クリアのキミも喜んでくれ。大好評の声に支えられて、キャンペーン第2弾のスタートだ（昭和61年3月末日締切）。50面を解いて、カッコイイオリジナルジャンパーを当てよーぜ。抽選で200名様まで。可能性は高いよ。さあ、急げ。

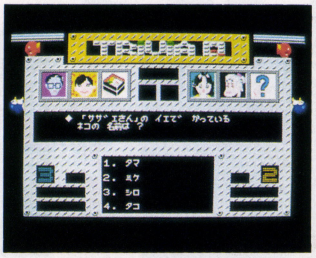
通販
商品名・使用機種名記入の上、代金と送料（500円）を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18（共同ビル青山2F）
日本エイ・ブイ・シー株式会社 P.O 係

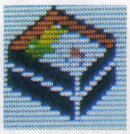
募集
販売店を募集しています。
お問い合わせは、日本エイ・ブイ・シー株式会社企画部まで。☎03(486)4121
★健康で明るく、集中力のあるプログラマー、企画力のあるプロデューサー募集.!
ビクター音楽産業株式会社 PS制作部まで。☎03(486)9470

彼女はブリッコ、あいつはジュウバコ。いい性格してるよ、みんな。

世間にはいろんな新人類がいる。だから、こんなゲームがあってもいいはずだ、「トリビアQ」。ネクラ、ネアカ、ブリッコ、ジュウバコ、オマカセ、シュウトメなど、6つの性格ジャンル別問題がドドッと2000問以上。頭のいいやつが勝つとは限らない。自分の性格にぴったりのジャンルで、先にノリまくった方が勝ちだ。ハラハラドキドキのタイムキャラクター（ペンギン、蜂等）が花をそえ、楽しみはフォーエバー。彼女と熱闘対決するのもグーだね。

ネクラ・モード
本質的に自分を責めたがるキミのためのモード。

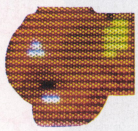




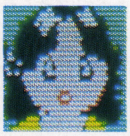
ジュウバコ・モード
友達がトイレに行った回数をおぼえている記憶力がモノをいう。

ネアカ・モード
果てしなく責任感のない人にピッタリ。

シュウトメ・モード
さりげなく意地悪をするのがうまい、あの子向き。

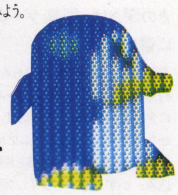


5秒以内に答えられないときは、パンチが飛ぶぞ!

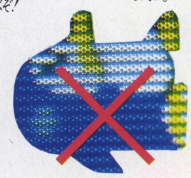


ブリッコ・モード
エー、ワカンナ～イが口ぐせの彼女にやらせてみよう。

オマカセ・モード
流されやすい性格、すぐに納得したがるクセのある人に。



出題と同時にタイマーのペンギンが、グローブに向かって歩き出す。



ペンギンが3回ダウンするとゲームオーバー。

好評発売中

奇問・難問押し寄せゲーム
（新人類篇）

TRIVIA Q トリビア

●発売中

FM-7/NEW7/77	5インチ・3.5インチFD
PC-8801/mkII/mkIISR	5インチFD
※すべて ディスク版	¥6,800

パソコンミュージシャン達よ聴いたか！
PSGプラスFM音源のダイナミック・サウンド。

●FM音源3声、PSG3声の計6声シンクロを実現。
●各パート（チャネル）間の時間のズレを解消。
●目と耳で確認しながら音符入力できる〝ミュージック・エディター〟、FM音源の音色を作成する〝サウンド・エディター〟、作品の演奏ができる〝グラフィック・プレーヤー〟の3つのモードで構成。プリセット音も搭載。
●FM音源の音色作成はパラメータ値の波形表示とモニター音で確かめながら行えます。
●PSGは3パート別々のエンベロープをかけられ、そのパターンは波形で確認。71種類まで登録可能。
●6パートをフルに使った聴きごたえのあるデモ曲を、ロックからクラシックまで豊富に収録。

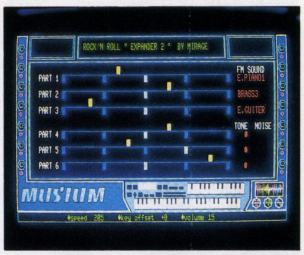
FM音源対応・音楽のワープロ

MUSIUM 2 ミュージアム2

●11月末発売予定

FM-7/NEW7/77/77AV	5インチ・3.5インチFD ¥8,800
PC-8801/mkII/mkIISR	5インチFD ¥8,800

（FM-77AV/77L2、PC-8801mkIISR以外はFM音源ボードが必要です。）
※カセット版は近日発売予定



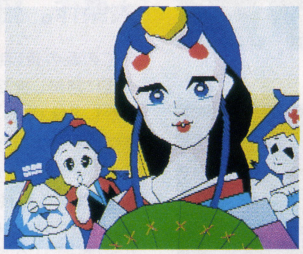
●もう、キミはかぐや姫に出逢ったか!?

新竹取物語

●発売中

FM-7/NEW7/77	5インチ・3.5インチFD
PC-8801/mkII/mkIISR	5インチFD
PC-6601SR	3.5インチFD
X1/X1turbo	5インチFD
※すべて ディスク版のみ	¥9,800（2枚組）
●近日発売	
PC-9801F/U/M/VM	5インチ・3.5インチFD

キミの女性観が、ストーリーに反映するゾ。



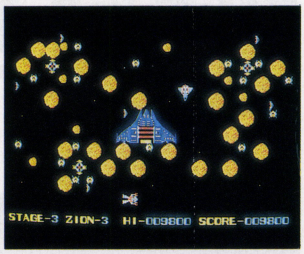
●超時空合体スペースファイト

ZION ザイオン

●発売中

FM-7/NEW7/77	5インチ・3.5インチFD/カセット
●11月末発売予定	
PC-8801/mkII/mkIISR	5インチFD/カセット
●近日発売	
X1/X1turbo	5インチFD/カセット
※すべて ディスク版	¥6,800
カセット版	¥5,800
●富士通純正 ジョイスティック対応	

敵はメチャクチャ強い。



●販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社

●発売 ビクター音楽産業株式会社

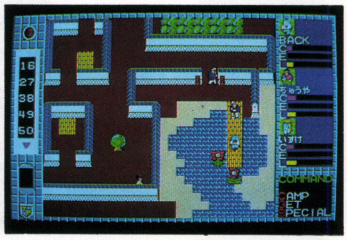
KOEI
GAME

TIME EMPIRE
タイムエンパイア

NEW

企画・開発／(株)アーク
発　売　元／(株)光栄

すべてを超越し、ゲームは今スーパーフィクションの世界へ!!



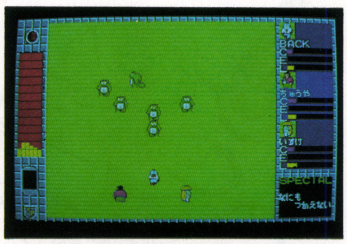
～大江戸くらいしす～

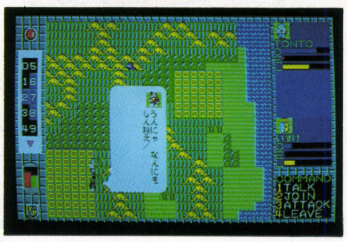
コンピューターゲームの数々の常識を打ち破り、真のエンタテイメントソフトをめざして作られた〝タイムエンパイア〟シリーズの第1弾。簡単なゲームシステムと、空前のデータ量による奥行きの深さは、国産ゲームのイメージを一新するに違いない。

タイムパトロール隊員である貴方は、時間帝国の野望を打ち砕くために、NIPPON-A.D1677、通称EDOJIDAIにタイムワープした。しかし、ワープアウト直後のわずかなスキをつかれ、タイムクルーザーは破損、同乗していた恋人のパトロール隊員ERIKOは時間のひずみに落ち込み、いずこかへとタイムスリップしてしまう。今や時間の孤児となった貴方ではあったが、不思議な能力を持つこの時代の人々を仲間とし次第に時間帝国の中心部に近づいていく。

そこには恐怖の時間コントロール装置〝ジェネシス〟があるはずなのだ!!

PC8801(mkII/SR)5″FD、7800円





信長の野望

●シミュレーションウォーゲーム

シミュレーションウォーゲーム史上の大傑作。紹介誌21誌大絶賛。

応仁の乱の後、自力で新しく権力を得た戦国大名たちは、各国に割拠し相互に攻め合い世はまさに戦国の時代となった。しかし永禄3年春、百年間にわたって続いた戦国の世にもようやく統一の兆しが表われはじめた……。織田信長の出現である。このゲームはここから始まる。あなたが信長となり、数々の命令を駆使して17ヶ国を統一するのだ。

もう目が血走っちゃいそう！信長につき合って二晩徹夜してしまったと言ったら読者は笑うだろうか。しかしこれ本当「ポプコム」より。

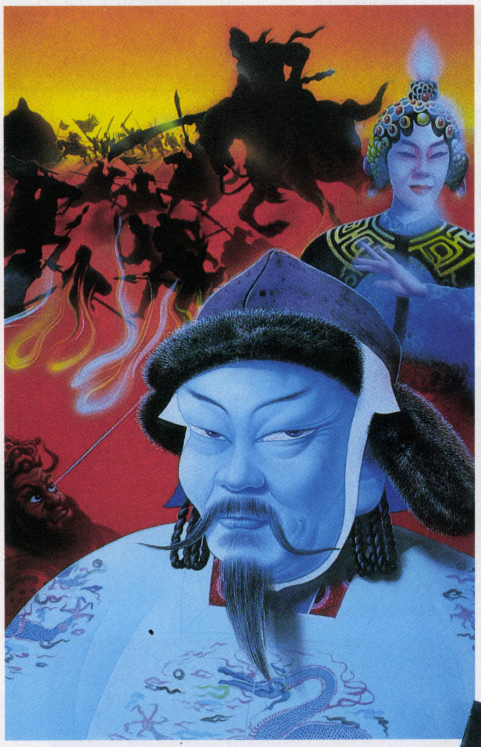
T、4800円MSX、T、4500円PC6001mkII(SR)8001(mkII)、8801(mkII)FM(NEW)7・8、XI(C)、SI、8″FD、7800円PC9801(E)、5″FD、6800円PC8001(mkII)8801(mkII)9801(F)、FM(NEW)7・8・II(AD・EX)、XIシリーズ、7800円、9801M、FM16β3.5″FD、6800円、FM77、PC6601・SR、SMC777(7800円、IBMJX(2・3・4)9801U2)3″FD、6800円、XID、OD5800円MZ1500B16/MX5″FD、7800円

販ご希望の方は住所・氏名・電話番号・商品名と機種をお書きそえの上、現金書留にてお申込み下さい。(送料サービス) SE・プログラマー募集中

〒223 横浜市港北区日吉本町1876光栄ビルIF TEL.044(61)6861(代) 株式会社 光栄

蒼き狼と白き牝鹿

シブサワ・コウ 久々の大作!!



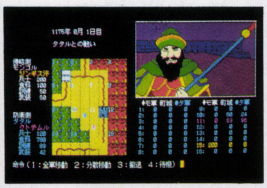
NEW

●シミュレーションウォーゲーム

～ジンギス汗～

たった5人の家族が200万の騎馬軍団と化した史実を今ここに再現!ユーラシア大陸に男のロマンがかけめぐる。

FD、8800円PC9801F/M/U、FM16β、他機種開発中!!



CORRIDOR(コリドール)

●ニューテキストアドベンチャーゲーム

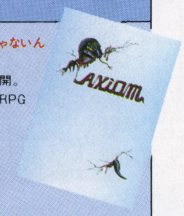
ドラゴン&プリンセスより、2年、ロッキー・ハヤセのこきみよいストーリー展開にファンタジーの夢は広がる。

北の国サウロスでは国王リゴーラスIV世が頭を痛めていた。王の3人の息子は皆優れており、いずれ王位をだれにつがせるべきか"白の賢者"ナタルの意により、一週間の後、国の主なる者を集めて王は次のような宣言を下した。「今より直ちに王子らは旅に出よ、そして3年の間旅を続け、最も素晴しい冒険をして帰り着いた者が次の王である。」3人の王子のうち1人はあなたである。呪いによって沈んだといわれる伝説の城を求め、あなたは旅立つ。

●T4500円PC6001mkII(SR)8001(mkII/SR)8801(mkII)FM(NEW)7、5"FD、6800円PC8801(mkII)・FM(NEW)7・SI(5"2D)(7800円PC9801F・M・SI(5"2HD))、D3.5"6800円FM77、PC6601SR 7800円 PC 9801U2 FM16β5"FD、7800円(テキストアドベンチャー)

AXIOM(アクシオム)

●ロールプレイングゲーム



入門編にはもう飽きた!宝探しばかりがロールプレイじゃないんだ。そろそろ君のレベルも上げていいんじゃない?

洗練されたゲーム・システムとスピーディーなストーリー展開。日本のロールプレイング界に波紋を投げかける、実力派RPG「AXIOM」。君も、うかうかしていられない!

●T4800円PC8801(mkII/SR)、5"FD7800円PC8801(mkII/SR)

オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか?

●ストロベリーポルノシリーズ第2弾

成人向け

話題フットウビッグコミックアダルトソフトランキング第一位

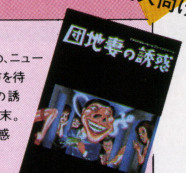
時は199X年。東京では孤独な独身男が謎の死を遂げる事件が多発していた。異例な事件のため警視庁では特別捜査網をしき解明にあたったが、何の手掛りも得られなかった。そんなある日、私立探偵であるあなたに不思議な依頼が持ち込まれた。「3日以内にダッチワイフ「北極6号」を3体集めて欲しい。」あなたは変人サチコとの結婚を控え、お金も必要であったため、やむなくその依頼を引き受けた。翌日、東京の歓楽街「カブキチョウ」にあなたの姿はあった。

●T4800円PC8801(mkII/SR)、FM(NEW)7、5"FD7800円PC8801(mkII/SR)・9801(E)、FM(NEW)7・SI(5"2D)(8800円PC9801F/M・SI(5"2HD))、3、5"FD 7800円FM77 8800円PC 9801U2 FM16β5"FD、8800円

団地妻の誘惑

●ストロベリーポルノシリーズ第1弾

成人向け



アダルトポルノロールプレイイングゲーム

貴方は避妊具のセールスマン。販売ノルマを達成するため、ニュー越谷団地に狙いを定め訪問販売を開始した。そこで貴方を待ち受けるのは、若い人妻やホステス、ピチピチ女子大生の誘惑ノはたまた、コワ～いヤクザからユーレイまで出てくる始末。時間はどんどん過ぎ体力も消耗してきた。さあ、数々の誘惑に打ち勝ち今日のノルマを達成することができるか?それができれば貴方は…。

●T4800円MSX・PC8801(mkII)・FM(NEW)7・XI(C)8"FD7800円PC9801(E)、5"FD6800円PC8801(mkII)・9801(E)・FFM(NEW)7・8・II(AD・EX)・XIシリーズ(7800円PC9801M)、3.5"FD6800円FM77・MSX7800円PC9801U2、3"FD、6800円XID

ナイトライフ

●ストロベリーポルノシリーズ

成人向け

御結婚祝いに最適

愛し合う二人が、ワイングラスを片手に、肩を寄せ合ってすわる……。彼女が幾つかの質問に答えると、安全日が表示され、そして二人の気分や体調に合った愛のフォルムが画面に描かれる。ディスプレイを見つめる彼女の目が、今日も豊かなナイトライフを予感させる……。こんなSF小説のような雰囲気を味わえる、アダルトなソフトです。

●T4800円MSX・T4500円PC6001(mkII)・8001・8001(mkII)・8801(mkII)・FM(NEW)7・8・XI(C)・MZ2200、8"FD、8800円PC9801(E)、5"FD、7800円PC6001(mkII)・8001・8001mkII・8801(mkII)・9801(E)・F・FM(NEW)7・8・II(AD・EX)・XIシリーズ(8800円PC9801M)、3.5"FD7800円PC6601・SR・FM77・MSX、8800円PC9801U2、3"FD、7800円、XID

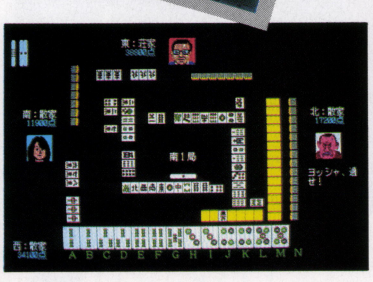
NEW 麻雀大会

企画・発売／㈱光栄
開発／㈱シャノアール

笑いころげて麻雀大会

パソコン思考ゲーム界の鬼才、シブサワ・コウ。片や、ウルトラ四人麻雀、プロフェッショナル麻雀と、麻雀ソフトを手がけたら、右に出る者なし周藤淳、二人の大競演を存分にお楽しみあれ。

FD8800円 PC9801F/M/U 他機種開発中!!



ハイパーアクションRPG

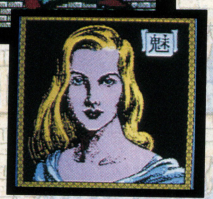
超越的疑似英雄体験遊戯

▲"魔"の道場では美しい魔女が師範。ここで魔法に対する抵抗力を鍛える。

旅立つにはまず道場で修行をつむ。

最初に地表にある、武、智、識、魔、魅、捷、巧の7つの道場へ行き、旅立つ前に必要な能力を鍛練する。
但し、道場に入門するのも金が必要、まず王に会見すれば、旅立ちに必要な金と少しの装備を与えられる、この金を元に自分を鍛えるのだ。

▲"智"の道場は智恵(ウィズダム)を鍛える。

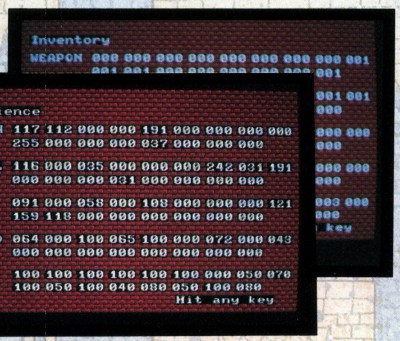


▲"魅"の道場に行き、この美女に会えば、なぜか魅力(カリスマ)が鍛えられる。

▲"謎のアイテムショップ"ここは、魔法のアイテムを売っている唯一の店だ。しかし、どこにあるのか誰も知らない。

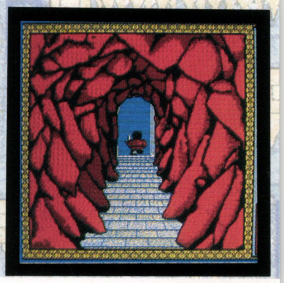
使えば使うほど上手になる。武具、魔法、アイテム……

これは、XANADUの重要なポイント。
17種類の武器と34種類の防具(シールド17種、ヨロイ17種)、呪文の魔法17種類、アイテム17種類の全て1つ1つ経験値が設定されている。勿論、武器、防具を身に付ければ、全てその形にキャラが変化する。この為、自分のキャラクター用に324ものパターンを用意しました。これは、目立たないけれど非常に大変な事なのです。



白熱の戦闘

モンスターに遭遇すると画面全体がバトルフィールドに変化。そして画面中を自由に動き回り、モンスターと闘うのだ!



XANADU/C/F/turbo 11月3日発売

PC-8001mkII SR
PC-8801mkII/SR
PC-9801E/F/M/U2/VF/VM
11月21日発売

※FMシリーズ用、カセット版は発売日未定

(全機種対応) ★3.5/5ディスク版(各ディスク2枚組)￥7,800
※シングル・ディスクでも使用可

XANADU

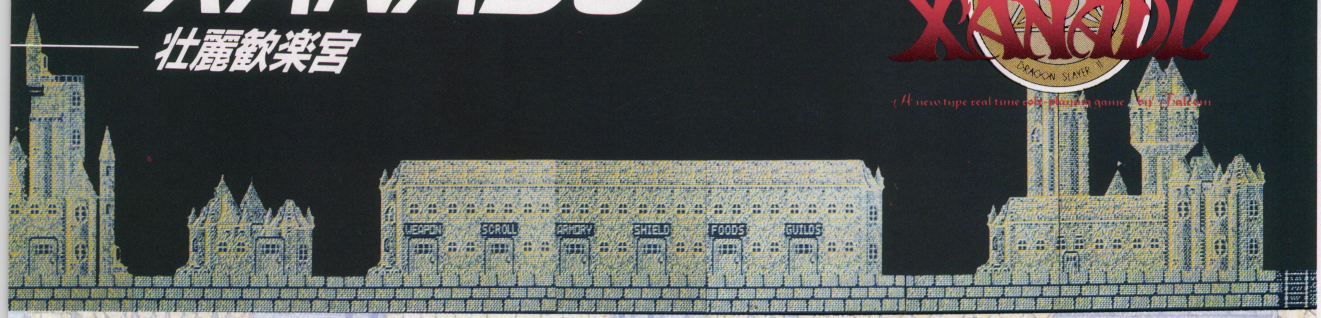
壮麗歓楽宮

ザナドゥ

XANADU™

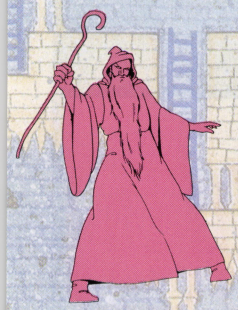
DRAGON SLAYER II

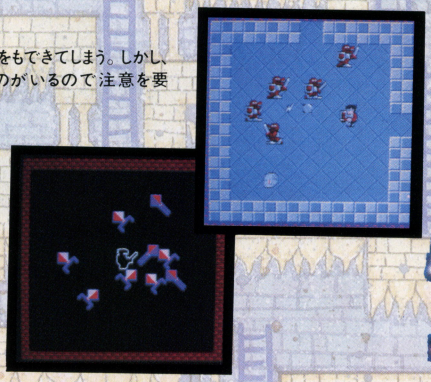
A new type real time role playing game by Falcom



魔法を使え

数多い魔法はなんと誘導をもできてしまう。しかし、モンスターも魔法を使うものがいるので注意を要する。



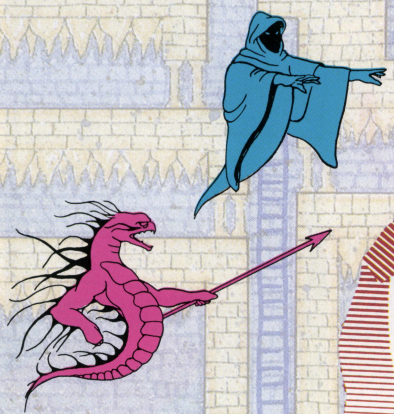


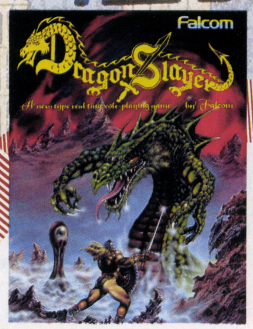
宿敵！巨獣族との対決!!

なんと、この世界には、巨獣族もいたのだ！10倍近くも巨大なモンスターは5種族もいる。さあ、どう闘う。

モンスター

モンスターは100種族にも及び！各種族におのおの208種類のパラメーターデータを持ち、様々な性格、性質及び行動を示します。
魔法が効かないモンスターや武器では倒せないモンスターもいます。又、中には魔法を使うものもいるので気をつけなければなりません。(誘導攻撃魔法を使うものもいるのです。)





PC-8001mkIISR PC-8801/mkII/SR FM-7/NEW7/77	★テープ版　¥4,800 ★3.5ディスク版/5ディスク版 ¥7,200
X-1	★テープ版2本組　¥5,900 ★5ディスク版 ¥7,200

PC-8801/mkII/SR PC-9801F/U(2DD) PC-9801(2D) FM-7/NEW7/77	★3.5ディスク版 ★5ディスク版 各ディスク2枚組 (2DDは1枚組) ¥8,700
●PC-8801、PC-9801(2D)用のみ2ドライブ必要。 ●他は1ドライブで使用できます。	

X-1turbo（turbo専用） PC-8801/mkII/SR PC-9801F/m/U FM-7/NEW7/77	★3.5ディスク版 ★5ディスク版 ¥7,200

通信販売 送料無料

※通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で当社 I/O 係宛までお申し込み下さい。

●業務拡張の為、あらゆる人材を求めています。お気軽にお電話下さい。
（男女　正社員・アルバイト）

Falcom

日本ファルコム株式会社

SST

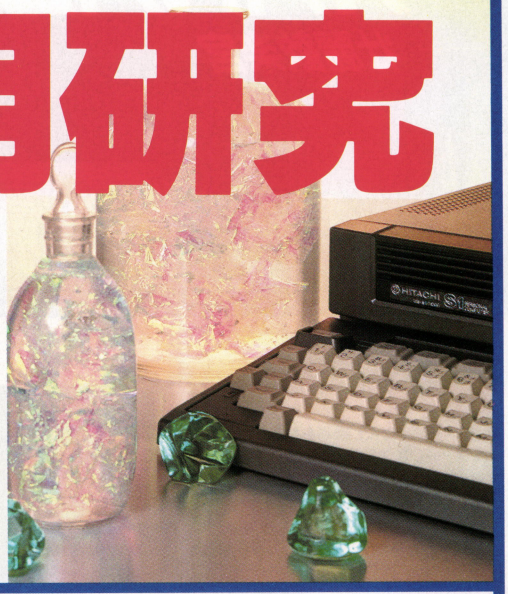
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル TEL.0425(27)4121(代)

活用研究シリーズ
最新刊発売中

S1活用研究

B5判288頁 定価2,500円(〒300)

8ビット・マシンでは初めて1Mバイトというミニコン並のメモリ空間を実現した日立の『MB-S1』。本書は技術マニュアル的要素を豊富に取り入れ，S1を徹底的にソフト・ハードの両面から解説しています．既成のプログラムを楽しむだけでは物足りないという方から，ハード志向に目覚めた人まで，必読の1冊です。

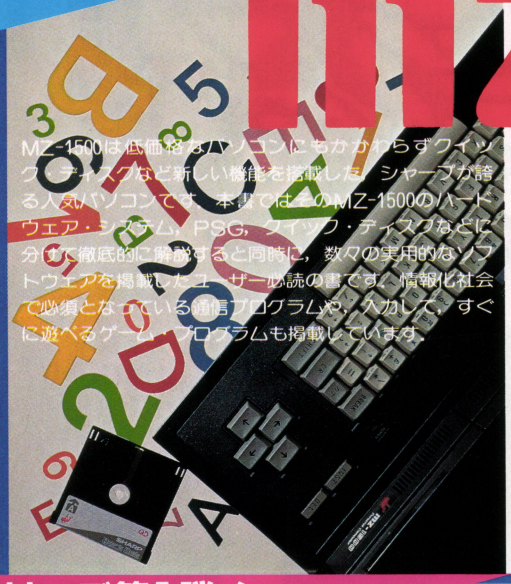


《おもな内容》

■システム・コールの使い方
メモリ管理
システム・コール
■使用ICの概略
HD68B09E，AY-3-8910などからS1のカスタムLSIまで．
■回路動作の説明
メモリ・マップ，システム・I/O，MPU周辺回路など．
■ソフトウェア編
Kコンパイラ Ver.3.6，EASY S1(エディタアセンブラ)．

活用研究シリーズ
最新刊発売中

MZ-1500活用研究



MZ-1500は低価格なパソコンにもかかわらずクイック・ディスクなど新しい機能を搭載した，シャープが誇る人気パソコンです．本書ではこのMZ-1500のハードウェア・システム，PSG，クイック・ディスクなどに分けて徹底的に解説すると同時に，数々の実用的なソフトウェアを掲載したユーザー必読の書です．情報化社会で必須となっている通信プログラムや，入力して，すぐに遊べるゲーム・プログラムも掲載しています．

B5判314頁 定価2,500円(〒300)

《おもな内容》

第1部MZ-1500システムの解析
★MZ-1500とはなにもの★MZ-1500システム★表示機能★PSG機能★クイック・ディスク★RAMファイルボード★ボイス・ボード★モニタ★メモリ・チェンジ(プログラム付)
第2部システム・アプリケーション編
★通信プログラム他
第3部ソフトウェア集
★ゲーム・プログラム"走れスカイライン"，"マジック・ファクトリ"，"ノンバーラ・パニック"
第4部MZ-1500回路図

シリーズ第1弾！
最新刊発売中

うれしいアイデアの
ユーザー・プログラム

ソフトウェアライブラリ 第3集1

ポケットコンピュータ
PC-1247
PC-1261
PC-1246

B5判 288頁
定価1,900円(〒250)

《おもな内容》

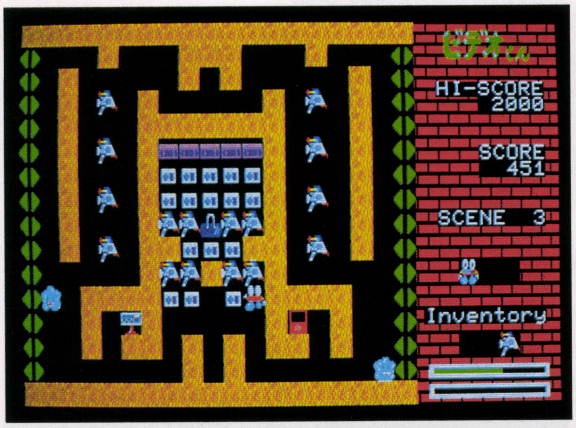
●ABCゲーム●大富豪●数字パズル●ポーカー●ボーズめくり●昆虫採集●剣道一直線●電話番号帳●将棋時計●オリエンテーリング●モールス受信練習●PC-1255ワープロ他

工学社

PiO INDEX

ピオ・インデックス

ビデオ君
FM-7シリーズ



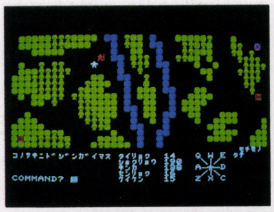
数週間ぶりの快晴に誘われて，秘密情報部員のM.J.ビデオ君は外へ出ようとした．しかし，そんな彼には新たな任務が待ち受けていた…．
「我が国の国家機密を示したマイクロフィルムの解析方法をビデオ・テープに録画したのだが，それを敵国に盗まれたのだ．それを君に取り返してもらいたい．」

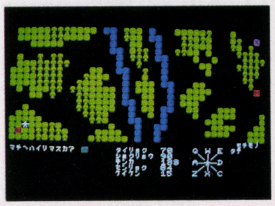
センシブル・タイム
S1

ほんの一握りの私たち新人類．生まれてきたくて，生まれたのではなかった．しかし，自分たちの身を守るために，旧人類と戦わなくてはならないのだ．
圧倒的物量を誇る旧人類．しかし私たちにも勝算がないわけではない．なによりこの神から与えられた力，そうこの戦いの原因となった力が…

ゼラートル
MZ-700+PCG

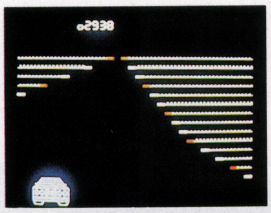
昔々ある島に，ゼラートルという怪物が住んでいました．ゼラートルはその島を自分のものにして，ゼラルという所にドラゴンと一緒に住んでいました．
そこで，この島の平和を取り戻すため，あなたは1人でゼラートルを倒すべく旅立ったのですが…

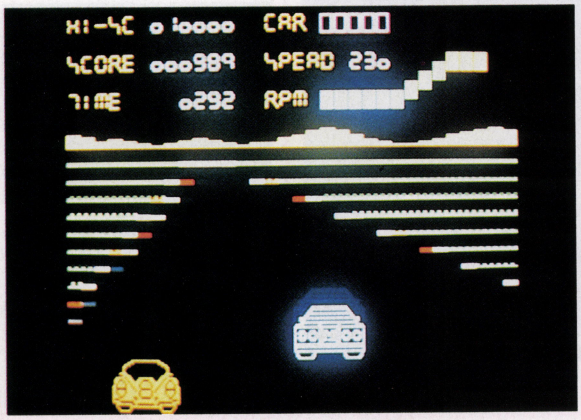




マヤッチューレース'86
JR-200

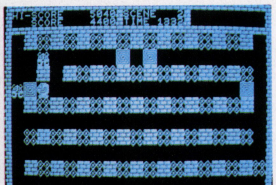
マヤッチューフリーハイウエイといえば，アメリカが世界に誇るアウトバーン．この全長25マイルのコースを，軽快なターボ音をバックに走ってください．
今年のターボ音は一味も二味も違うよ．連続したカーブにご注意!

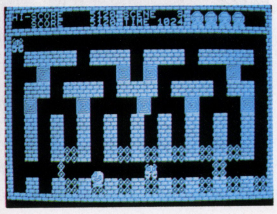




ゼッター2
MZ-80B/2500

I/Oプログラム・コンテストで，努力賞を授賞したこのゲーム．リアルタイムの中に，パズル的要素が加わり，ゲームの楽しさをより一層盛り上げています．しかも，自分だけのオリジナルな面が作れる，コンストラクション付き!

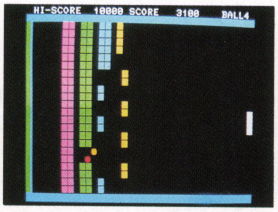


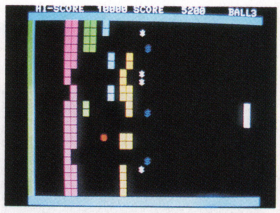


ブロックくずし
SMC-777

今までとは一風変わった，ブロックくずしの登場です．上に横に並んでいたブロックが，左側に縦に並べられ，２種類の反射板が付けられました．

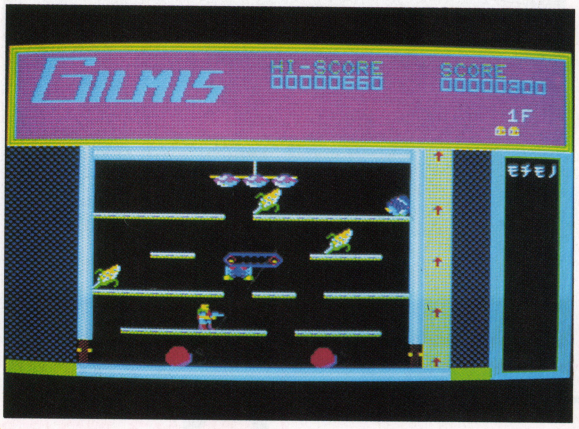
遊べるモードはA，B，Cの３種類．どれも熱中できるスグレモノですぞ．





ギルミス
X1シリーズ

惑星ギルミスで独裁政治を行なう反乱軍総帥ガルダー．そのガルダーに恋人シーラをさらわれた小国の王リースは，怒りに我を忘れて奴の本拠地であるBiuineTowerへ乗り込んだ．



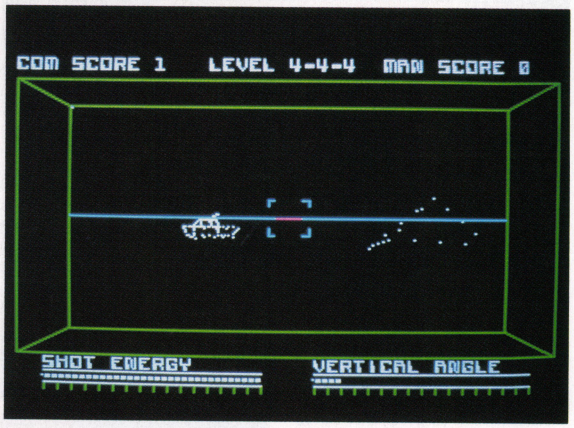
ザグゼツ
PC-6000シリーズ

PC-6000シリーズ用のシューティング・ゲームです．

地上を移動する砲台"BASE"を操って，上空の敵をやっつけよう．君は未確認飛行物体を破壊できるかな?

3D タンク コンバット
PC-8001mkⅡ/SR

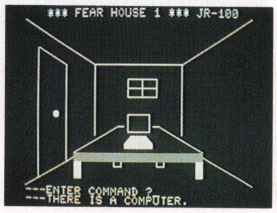
３Dグラフィックスを使用した戦車ゲームです．ピラミッド形の障害物のある戦場の中で，あなたは自分のタンクを操作し，コンピュータの操るタンクと戦わなければなりません．

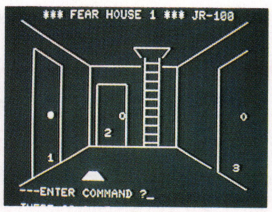


フィアーハウス
JR-100

あなたは，ある家の中からダイアを３つ探し出し，その家から脱出しなくてはなりません．

成功を祈る！

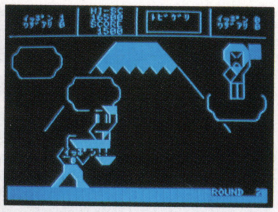


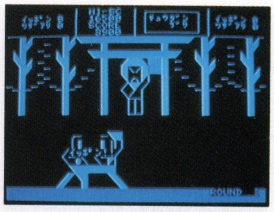


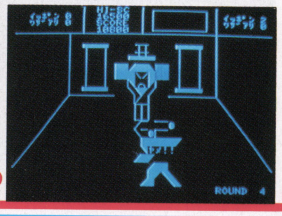
ザ・カラテ2
MZ-1200・80K/C

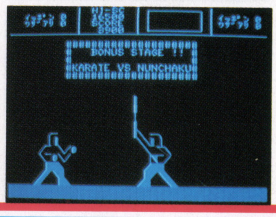
格闘技の神髄であるカラテが，MZのゲームに登場です．

あなたの操作しだいで，無限の必殺技が飛び出しますよ．









プラズマ・ファイター
M5

長かった戦争もやっと終わりを告げ，連合と連邦は終戦協定を結んだ．

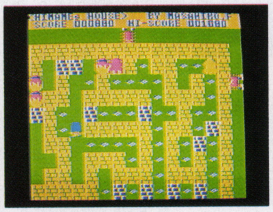
私ブライクは，戦中の数々の功労で，銀河連邦の兵器研究プロジェクト・チームのリーダーになった．

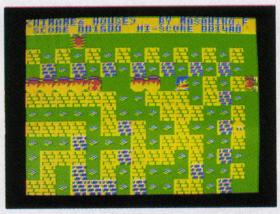
そこで発明された２つの装備を地球へと運ぶ途中，コンピュータの誤操作で地球から200万光年も離れてしまった．

ヒマメ・ハウス
PC-6000シリーズ

４月５日のことであった．先日，ヒマメ君が家の中に「タコは外，イカは空」と叫びながらまいた豆を拾おうとしたところ，いじわるなタコ君とイカ君が，ヒマメ君の邪魔をしにきたのである．

あの事件のはるか後，奴らがカニをも引き連れて，君に挑戦してきたことは言うまでもない．

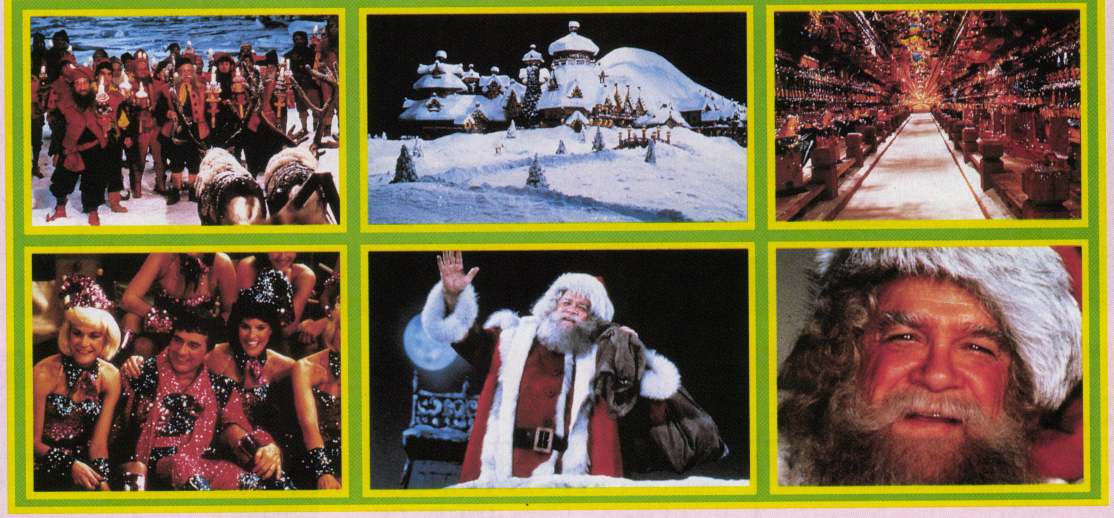




MOVIES

ロマンチック・コメディSF
サンタクロース

日本ヘラルド映画配給



今年も，もう年末．で，年末と言えば，クリスマス．クリスマスと言えば，サンタクロース．と，かなり強引に持ってきた今回の映画はズバリ「サンタクロース」です．

いつもだと，ここでストーリーの紹介をしちゃうんだけど，今回は，ちょっと変わった形でこの映画を紹介します．

まず，主演のダドリー・ムーアは，すごいマルチ・タレントです．もちろん，「ミスター・アーサー」や「10」などで，とてつもなくおかしい演技を見せてくれましたが，ピアノの腕も超一流で，かつてはクラシックのピアニストを目指し，レコードも出しているぐらいです．

そしてもうひとりの出演者に，ジョン・リスゴーがいます．ここ数年間に彼が登場した映画は実に多く，ざっとあげてみても「オール・ザット・ジャズ」「ガープの世界」「トワイライト・ゾーン」「フットルース」「愛と追憶の日々」そして「2010年」などなど．

特に，「ガープの世界」で演じた"性転換して女になった，元フットボール・プレイヤー"の役と，「トワイライト・ゾーン」で，"高所恐怖症"で，飛行機の中から翼の上にいる怪物を見た男，の役は，絶品でした．まさに彼は，現代のアメリカ映画にいなくてはならないバイプレイヤー（脇役）です．

そんな2人が競演する「サンタクロース」．

お話しは，サンタクロースの誕生に始まり，現代アメリカの悪徳おもちゃ商人と，いたずらな妖精，そしてサンタクロースが３つどもえになって追いつ追われつするムチャクチャにおかしなSFです．

またSFXもかなりなもので，特に北極の巨大なおもちゃ工場や，サンタクロースのソリなどによる空中戦のシーンは見ものです．

なお，この映画は12月上旬に全世界同時ロードショーの予定です．

リアルタイムR.P.Gの元祖

ワ〜ッ！(意味なし…) といったところで，いきなりJです．
前回は日吉からのレポートでしたが，今回は東京は立川からのレポートです．と言えば，鋭いPiO読者は気付くはず．そう，あの名作「ドラゴンスレイヤー」を世に送り出した，日本ファルコムに行ってきました．もちろん今回も新作情報はバッチリですよ！

「ザナドゥ」イメージ写真．この「ザナドゥ」は，X1版が11月3日に，PC-8801/9801が11月22日に発売されます．なお定価は7,800円(ディスク版2枚組)です．

「ドラゴンスレイヤー」に恋していたころ！

またまた内輪ネタですが，「ドラゴンスレイヤー」は，僕が初めて最後までやり終えたゲームです．
小さくてとてもかわいい主人公が，縦横にスクロールする迷路内を，金や剣，魔法などを探して，ドラゴンを退治し，王冠を集めるというこのゲームに，ずいぶんと熱中したものです．
結局，20面全部クリアするまでに，実に3箇月もかかりましたが(なにせ昼休みの1時間しかできなかったので…)，それだけ「ドラゴンスレイヤー」は面白かったのです．
それでは，日本ファルコムの加藤正幸社長と，「ドラゴンスレイヤー」を作った木屋喜夫プログラマーに，まずはその辺のお話しからうかがいましょう．

あの，「ドラゴンスレイヤー」って…

『いや，Jさん．もう「ドラゴンスレイヤー」の話はいいじゃないですか．それよりも，ついに完成した「ドラゴンスレイヤー」の続編「ザナドゥ」に関して質問してくださいよ』
ちょ，ちょ，ちょっと待ってください．最初から衝撃の新作情報じゃ，あとが続かなくなるので，とりあえずは「ドラゴンスレイヤー」の方から…．
『とにかく「ドラゴンスレイヤー」と同じ，

▼日本ファルコムの社長，加藤正幸さん．

この木屋喜夫が引き続き制作したリアルタイムR.P.Gですからね．「ザナドゥ」の基本構想は，ずっと昔にできていたのですが，なにせプログラムのテクニックとハードの方が追いつかなかったので，今まで製品化できなかったのですが，それがついに完成したのです』
あの〜，ですから〜，その〜．
『まあ詳しいゲームの内容は，この木屋がお話ししますから』

今,「ザナドゥ」の
正体が明らかになる!

『どうも木屋です．いやあ，今回の「ザナドゥ」は本当に苦労しました．なんと言っても，登場するモンスターの数だけで約100種類ありますし，しかもそれらのモンスターは，みんなリアルに動きます．さらに画面パターンも20以上ありますから，データの量だけでも大変でしたよ』

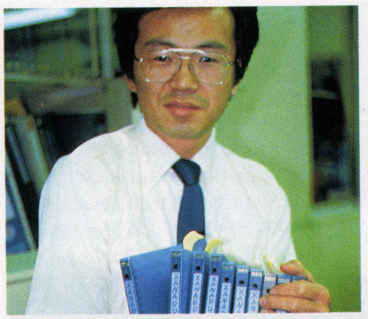
なるほど，かなり期待できそうなゲームですね．それで，その「ザナドゥ」はどういう風に展開するのですか？　木屋さん．

『ゲームの最終目的は，ドラゴンを倒すことです．ただし「ドラゴンスレイヤー」では，ドラゴンを倒してから王冠を集めましたが，「ザナドゥ」では王冠を集めてからドラゴンを退治することになります．そしてゲームのスタートはお城からで，まず王様に会ってお金などをもらい，トレーニングを積んでから城の地下室に行きます．城の地下は何層にもなっていて，その途中には商店があったり，塔があります．その塔の中には各種の宝物があり，またその宝物を守っている怪物がいます。

そうですか．それでモンスターたちを倒す方法については？

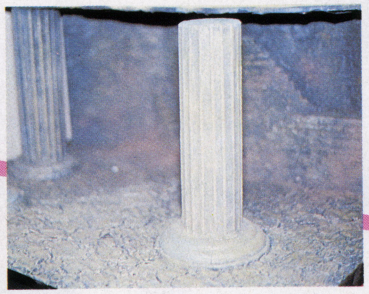
◀日本ファルコムのチーフ・プログラマー，木屋喜夫さん．あの「ドラゴンスレイヤー」も彼の作品だ．

▲「ザナドゥ」の仮パッケージ．

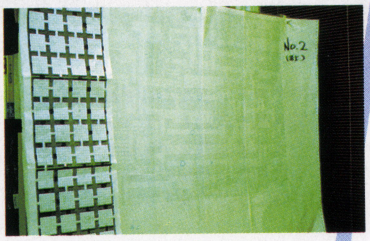


▼日本ファルコムの開発室．

『それは「ドラゴンスレイヤー」のように武器を使った直接戦闘と，魔法です．しかし，「ドラゴンスレイヤー」のときには武器は長剣だけでしたが，「ザナドゥ」では，短剣，長剣，ヤリ，オノなど20種類以

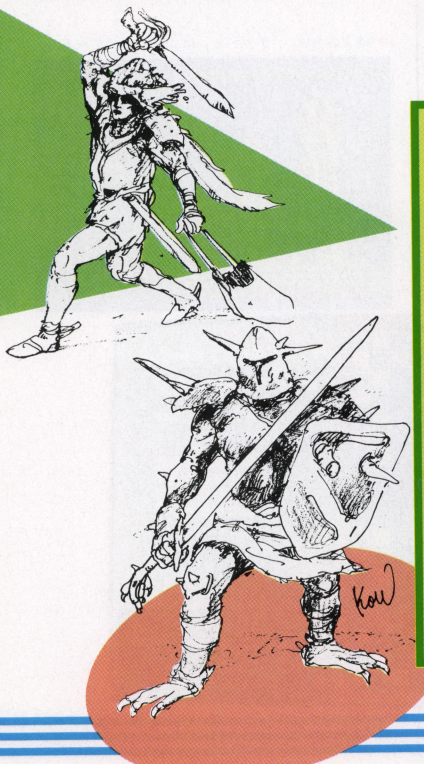


▲同じく，イメージ写真用に作った地底の模型．

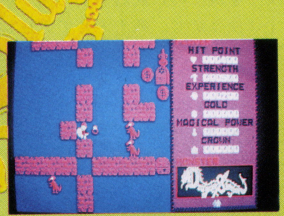


▲さりげなく張ってあった「ザナドゥ」のマップ．左側が塔の内部．右のよく見えないのが地下2階の全景．

◀「ザナドゥ」の設定書全10巻を手にしている．プログラマー兼営業マンの井上忠信さん．



麻薬的，快楽ゲーム
ドラゴンスレイヤー



いわゆる，リアルタイムR.P.Gの先がけとなった「ドラゴンスレイヤー」．PC-9801からMSXまで，ありとあらゆる機種に移植されたので，かなりの数のPiO読者がプレイしたことと思います．

本文中でも書きましたが，これに夢中になったボクは，用もないのに日曜出勤したものです．そういえば，プレイの途中でセーブすることを覚えたのも，このゲームが最初でした．

とにかく，「ザナドゥ」が出るまでは，もうしばらくこのゲームで遊ぼう！

▲「ザナドゥ」の広告でこの写真を見た人もかなりいるのでは.

上の武器があり，またそれぞれの武器について，経験値を設定してあります．ですから，たとえばある戦士が武器を長剣に換えると，また新たに長剣の経験値を積まなければ，長剣をうまく使えないというわけです』

だとすると魔法も？

『そうなんですよ．魔法も大別して２種類あって，１つがアイテム(能力)消費型．もう一つが，巻物などを持っていると永久に使えるタイプの魔法です』

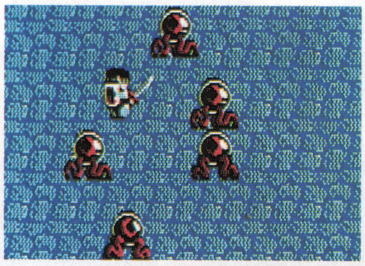
聞いているとかなり複雑なゲームになりますね．それと主人公がどんどん成長していくんですって？

『ええ．最初は初心者(ノービス・クラス)からスタートします．そして，モンスターを倒すのに武器を主に使うか，魔法を主に使うかで，戦士として成長していくか魔法使いとして成長していくかが決まります．戦士ならばファイター，ヒーロー，スーパーヒーローなどと成長していきます』

だとしたらものすごいパラメータの数になりますね．それに100種類もいるモンスターたちのキャラクタを設定するだけでも大変だったでしょう．

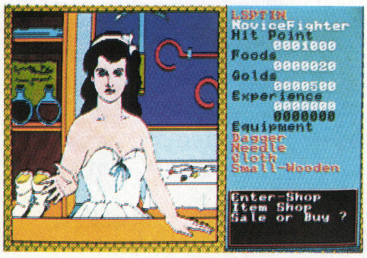
『ええ，アメリカのD＆D（ダンジョン＆ドラゴン）というR.P.Gのモンスター・マニュアルなどを参考にしながら，モンスターのキャラクタを設定しました．そして，結局大変な思いをして作ったモンスターたちですから，ゲーム・マニュアルに登場するモンスターの全能力の解説を入れてしまいました．おかげで，マニュアルは100ページを超えてしまいましたが…さらにパッケージも凝った物にしてありますので』

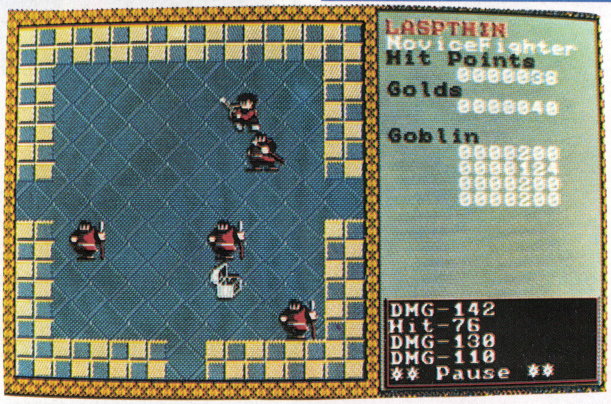
なるほど，たしかに見せてもらったパッケージの箱はガッチリとしていて，まるでビデオ・テープのパッケージみたいでした．



▼地上のお城，「ザナドゥ」はここからスタート．

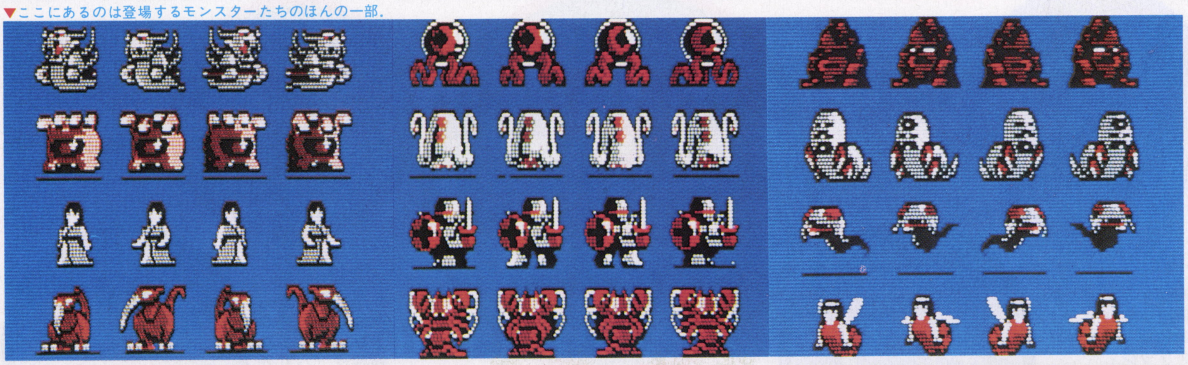
▼お店に入ると，画面はこのように切り換える





▶塔の内にには宝の箱が．でもじゃまな番兵たちがうろちょろ，うろちょろ．

▼ここにあるのは登場するモンスターたちのほんの一部.



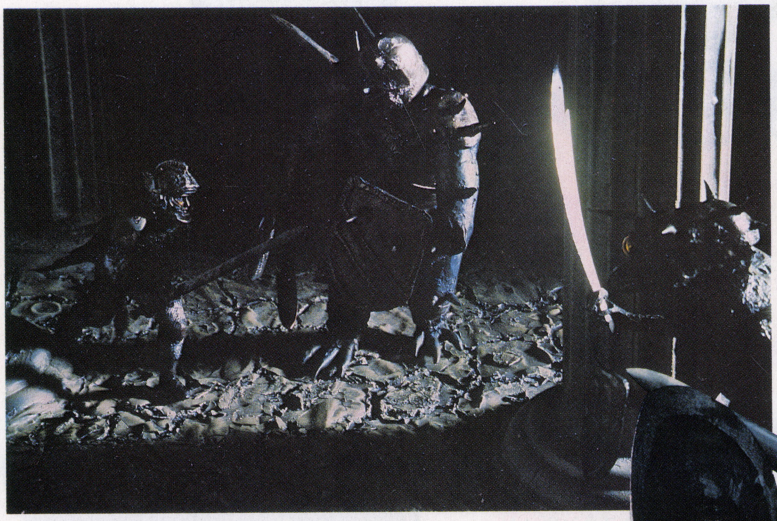
日本ファルコムの これからは…

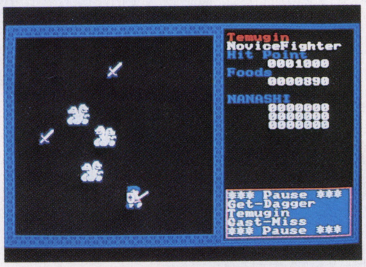
なんかまるで最新ソフト情報のようになってしまいましたが，最後だけはソフトハウス訪問ぼく終わりたいので，今後のことをいくらかでも聞かせてください．お願いします．社長さん．

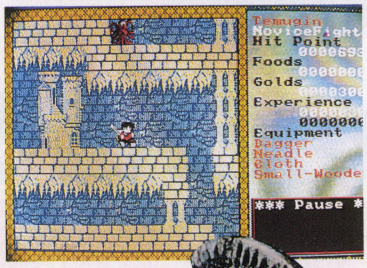
『まあ，これからも「ザナドゥ」のように，本当にいいゲームだけを作っていきたいですね．たとえ1年に1作しか出せないとしても，作っている人間が楽しく遊べるゲームを作りたいということです』

どうも，ありがとうございました．

今回は，本当に新作「ザナドゥ」に関し色々聞かせてもらいましたが，さて，次回はどこで何を聞いてこようかな．

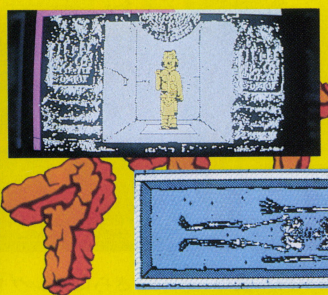






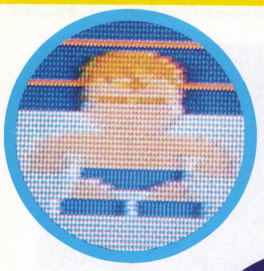
▲地下にある秘密の塔．中で待ち受けるのは宝物か，怪物か？

高速グラフィックが驚きのアドベンチャーゲーム
アステカ

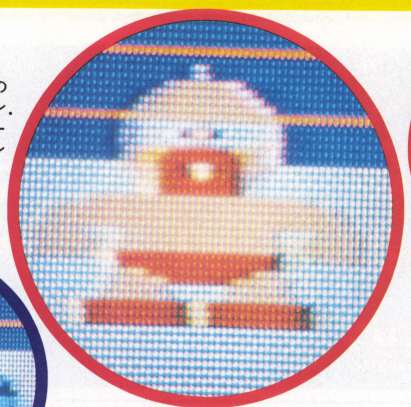


日本ファルコムが誇るもうひとつのゲームが，この「アステカ」です．このアドベンチャーゲームは，とにかくグラフィックを描く速度が速いこと，その絵がきれいなことが特徴です．ヘタすると，ゲームの途中であまりにも絵がすばらしいので，先に進むのをやめて，絵に見とれてしまったり(これは本当の話)します．

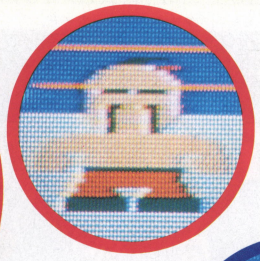
いかに美しいかは，写真を見て，まあ中には18禁(18才未満お断わり)風写真もありますが，これも読者サービス．



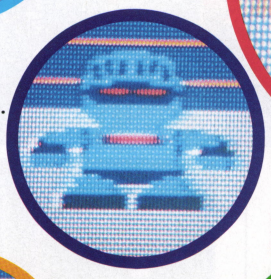
◀知性派超人の代表テリーマン．必殺技は「カーフブランディング」



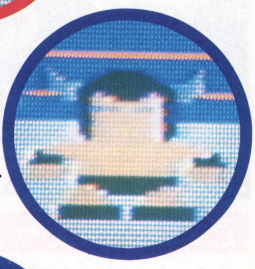
▲ご存じ，ドジな超人のキン肉マン．必殺技は「キン肉ドライバー」



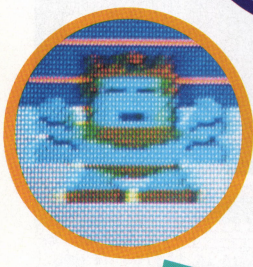
◀マンガ「キン肉マン」で人気殺倒．ついには自分のマンガもできた人気者ラーメンマン．必殺技は「空手殺法」．



▶ウォーズマンの師匠ロビンマスク．必殺技は「タワーブリッジ」



▶悪魔超人から変身したバッファローマン．必殺技は「ハリケーンミキサー」．



◀３つの顔と６本の腕を持つ悪魔超人アシュラマン．必殺技は「アシュラバスター」

◀父ブロッケンの復讐に燃えるブロッケンJr.．必殺技は「ナチスガス殺法」

◀戦う機械の異名を持つウォーズマン．必殺技は，「ベアークロー」．

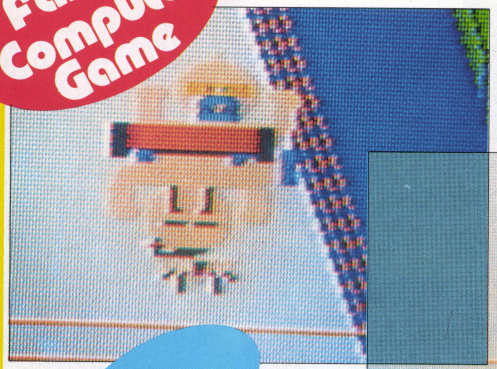
8大超人が大あばれ！

キン肉マン マッスルタッグマッチ

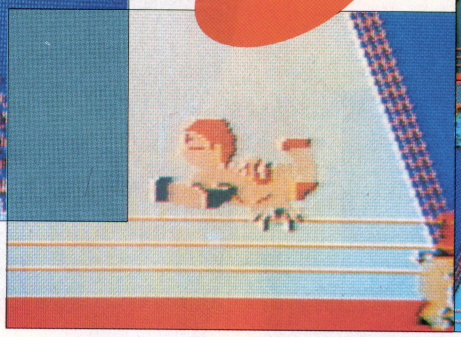
発売元：バンダイ

Family Computer Game

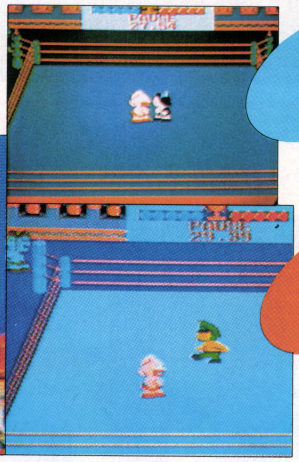
予価4,900円



▲決まった！「キン肉ドライバー」でラーメンマンを倒した瞬間．



▼テキサス仕込みの「カーフブランディング」．



◀恐怖の電気リング．左右のロープに触れると，体力を失うぞ！

◀つるつるすべる氷のリング．このリングで勝つコツは，極力ジャンプをさけること．

あの「キン肉マン」がついにファミコンに登場します．しかも自分の好きな８大超人とタッグ・チームを組んで試合ができます．

このゲームの最大の特徴は，各超人がそれぞれ必殺技を持っていることです．その必殺技をかけるコツは、リング・サイドに「ミート君」が現われたときです．「ミート君」がリング内に投げ込む「命の玉」をうまくキャッチしたときが，必殺技を使うチャンスなのです．

必殺技のほかには，パンチ，キック，バックドロップ，フライングボディアタック，などの技が使えます．特に，ロープのリバウンドを使用すると強力な技を発揮できます．

さらにリングも，普通のリング，氷のリング(超人たちがすべる)，電気リング(ロープに触れるとしびれる)の３種類があるので，それに応じて戦い方も変えていかないと勝てません．

さあ，君の超人たちは３本勝負のタッグマッチを勝ち抜けるか？

Family Computer Game

◀これが最初のクレー射撃．落ち着いている内はいいけれど，だんだんとクレーのスピードが速くなってきて，最後は大パニック．

▶クォリファイできずに泣く，クレーおじさん．

◀ニッコリ，クォリファイのクレーおじさん．

▲これがトリプルジャンプ．踏み切ってから，ホンのチョットだけジャンプ・ボタンを押すのがコツ．

▲トリプルジャンプで，やったぜクリアのガッツ・ポーズ．ゲームの本すじとは関係ないけれど，この辺が見ていて楽しい．

ファミコンでスポーツしよう！
ハイパースポーツ

定価　4,500円
発売元：コナミ

▲これは3番目の種目アーチェリー．風向きに気を付けて．

▲ターゲットのド真ん中に当たると，この画面がでる．

▲最後の競技ハイ・ジャンプ．踏み切るタイミングと，角度が実に難しい．

"スポーツの秋"も，もう終わりです．この秋，君はスポーツした？　もし，していなかったら，今からでも遅くはないぞ．このファミコン・ゲーム「ハイパースポーツ」で，体を鍛えよう！

「ハイパースポーツ」は，「ハイパーオリンピック」に続く，スポーツ・シリーズの第2弾です．今回の競技種目は，クレー射撃，3段飛び(トリプル・ジャンプ)，アーチェリー，走り高飛び(ハイ・ジャンプ)の4種類です．

クレー射撃とアーチェリーは，シューティング・ゲーム．3段飛びと走り高飛びは，俗にいう"周辺器泣かせ"(走りのスピードを付けるために，パシパシボタンを押しまくる)のゲームです．

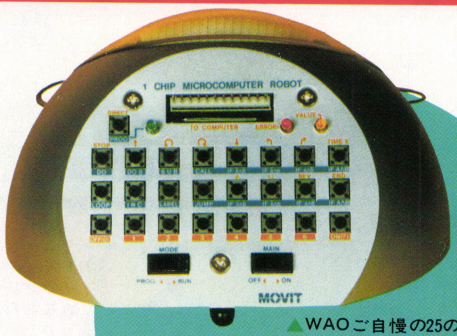
しかし，そこはさすがのコナミさん．ちゃんとハイパーシリーズ専用のコントローラ，ハイパーショット(定価2,000円)も同時発売してくれました．このハイパーショットには，大きめのボタンが2つ付いていて，これをこするように押すと，かなりのスピードが期待できますよ．

さて，詳しいゲームの内容についてですが，やっぱりスポーツですので，書こうとして書けないテクニックを駆使しなければ(編集部注：うそばっかり，本当は書けないクセに)なりません．自分でトライしてみてね！

ワオー WAO?! と出た 4ビットパソコン

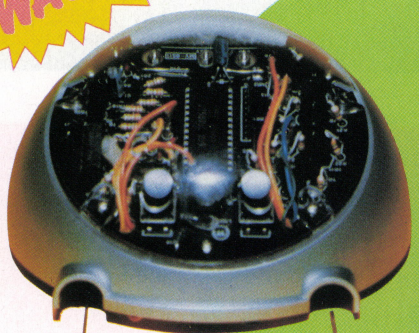
近ごろ，なにかと話題に上るロボット君．その種類も，下は100円の〝ガチャポン〟(？)から，上は10万円以上もする精巧なものまで，多数のものが市販されています．

さて，今回ここで紹介するロボットは，組み立てキットで，値段も9,800円と手ごろですが，その実力はなかなかのものです．



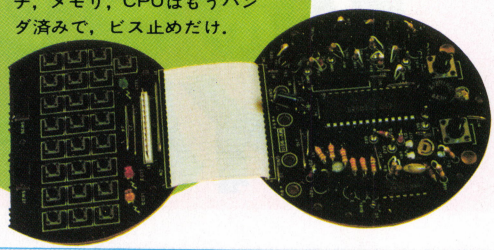
▲WAOご自慢の25のプログラム用ボタン，3つのLED，そしてパソコンへ接続できるようにコネクターもしっかりと付いてます．

WAO?!



◀始めまして，私がWAOです．と，つぶらなひとみでうったえかけるWAO．このWAOの目は，リセット・ボタンとデモ・ボタンになっています．

▼これがWAOの心蔵部．スイッチ，メモリ，CPUはもうハンダ済みで，ビス止めだけ．



賢いロボットWAO!

4ビットのマイコンを内蔵したこのロボットの名は〝WAO〟．この名前は，Wise(賢い)，Argent(銀色の)，Ord(球体)の各頭文字から取ったもので，まさに，その名が現わすように〝銀色の賢い球体〟です(ちなみに，編集部ではWAOに〝銀色カブトガニ〟とあだ名を付けましたが…)．

頭にあたる所は，透明のプラスチックでカバーされており，4ビットのマイコン，メモリ，ランプなどが内蔵されている様子がよく見えます．またこの小さなボディの内には，2個のモーターとブザーなども納められています．さらに，前方左右に突き出した触覚が，なかなかユーモラスさを表現しています．

◀箱を開けると，このようにバラバラ死体の状態になっていて，ハンダゴテをにぎったことのない文科系の人など思わずギョッとするでしょうが，ご安心を．組み立ては，ごく簡単．

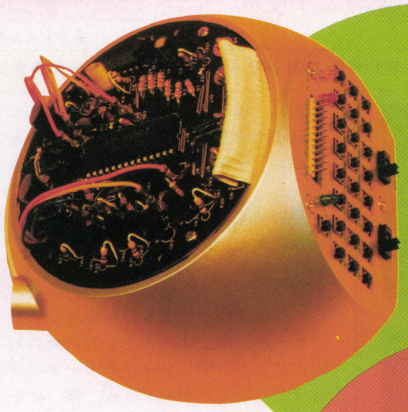
賢い理由は？

WAOは背中にある25個のスイッチを使ってプログラムを覚えさせると，そのプログラムのとおりにちょこまかと走り回ります(これはあたり前!?)．

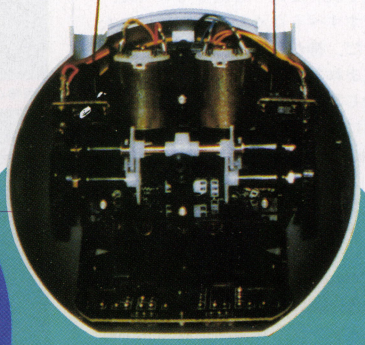
その上で，左右の触覚(マイクロスイッチになっている)に入ってくる情報を，プログラム内に取り込むことができるのです．その情報とは，①右の触覚がぶつかった，②左の触覚がぶつかった，③両方の触覚がぶつかった，④両方とも何も触れない，の4種類です．

たとえば，「右の触覚が何かにぶつかったら，ブザーを鳴らして反転せよ！」などといったプログラムを組むこともできます．さらに，サブルーチンや割り込みなどの処理もできるので，迷路を脱出するようなプログラムなども簡単に作ることができます．

搭載ロボット WAO

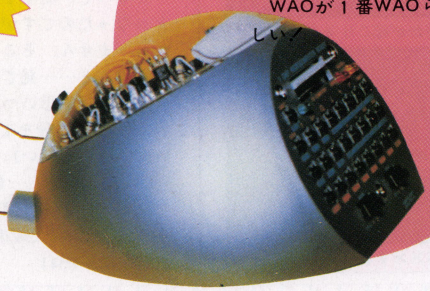


▼頭むきだし，カゼひくよ～！と，WAOが訴えておりました．



▲親にも見せたことのないアラレな姿．でも2モーターは，クランク・ギアで直結されているので，直進性はバツグンです．

WAO?!



▼この角度から見ると，WAOが1番WAOらしい！

組み立て簡単！

このWAOは，キットの形で市販されていますが，組み立てるにはハンマー，＋と－のドライバ，ラジオペンチだけあればOKです．基板にはメモリやマイコンなどの電子部品がすでにハンダ付けされていますので，あとは各パーツをビスで止めるだけです．

それに組み立て・取り扱い説明書も，59ページに渡るていねいなもので，プラモデルを組み立てるよりも簡単に，WAOは完成します．

フローも書ける！

付属のペンホルダにペンを付けて，WAOにお絵描きをさせたりして遊んでいるうちに，フローチャートの考え方が身に付くというのが，このWAOの真の目的です．

プログラムが組めると言う人でも，意外ときちんとしたフローチャートを書けないという人が，かなりいるようです．小さなプログラムを組んでいるだけなら，フローチャートなしでもどうにかできますが，本格的なR.P.Gなどを作ろうという場合には，やはりフローチャートは必要です．

このWAOの取り扱い説明書もその点を充分に考慮しており，わざわざフローチャート用の練習問題まで設定しています．

ですから，WAOを自由自在に操れるようになったときには，正しいフローチャートの書き方が，しっかりと理解できるようになります．

最後に

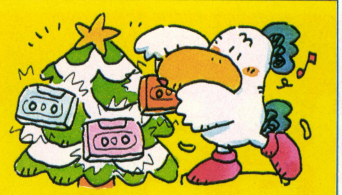
その他にも，別売のインターフェイス・カードで，マイコン(PC-8801/8001，FM-NEW 7など)と接続して遊べるようになっていますし，とにかくコスト・パフォーマンスと教育効果の高いロボットです．

WAO仕様

身長：85 mm
周囲：直径 146 mm
体重：440g(乾電池装着時)
電池：単3乾電池×3本と006P乾電池×1本
定価：9,800円

《問い合わせ先》 嘉穂無線㈱エレホビー事業部
〒815 福岡県福岡市南区塩原1-28-24
☎(092)552-4133

PIO(ピオ)なソフト



ABYSSII帝王の涙《SFアドベンチャーの名作，ABYSSの第2作!》

★アドベンチャー

●ハミングバード・ソフト

■FM-7シリーズ ディスク¥6,800(PC-8801シリーズ，X1turbo用も発売予定)

"帝王の涙"の伝説

それは，遠い遠い昔のことだ．悪魔が地上に降り立ち，火をはく筒や山を煙りにしてしまう矢で次々と人々を殺していった．

人々はなすすべもなくただ死んでいった．

そのときだ．神が太陽とともに降り立ち，その手に包まれたひと粒の涙のような物で悪魔を退治した．それもあっという間に….

人々は神にその不思議の涙について問うた．"その涙は一体何なのか？"と．神はその問いにこう答えたという．

"これは悪魔がはびこるこの世で苦しむ人々の涙，そして宇宙の帝王がその苦しむ人々を見て流す帝王の涙なのだ…."

モズ・シバットの災難

元連合宇宙軍少佐．貴族出身の無能な将軍をなぐり倒したため追放処分となった．前作のABYSSでは危機に瀕した連合首脳部に頼まれ，たった1人で宇宙犯罪シンジケートを壊滅状態におとしいれた．

これほどのスゴ腕を持つ男を世の中がほっておくわけがない．ブナック星系暗黒界の帝王，ヒドミュン・グリンブが真っ先に目をつけた．

相棒の探険家，アブナブの家の一室です．

うらびれた町だ．何かが起こりそう….

このホバーカーは×××すれば動く．

彼は，モズ・シバットが気絶している間に超小型中性子爆弾を仕掛け，有無を言わさずに"帝王の涙"を探し出すことを命じた．

その結果，モズ・シバットは第二の冒険の旅に出たのだった….

冒険の中でのひとこと…

ハミングバードさんのお得意のアドベンチャーゲームです．入力した言葉に対する応答のよさ，楽しいコンピュータの答など，さすがハミングバードさん．憎いばかりです．特にローマ字でもカナでも英語でも入力できるようにしてくれたので，私のような"JISキーボード嫌い"には大助かりです．

ところで，途中でオンボロ車に乗れることになったのですが，なかなかエンジンがかかりません．そこで一度降りてから×××をすると…一発でかかってしまいました．こんな冗談を思いつくなんて，ゲームの作者もこんな経験をしたのかな？(当たっていたらごめんさい)

《問い合わせ先》 (株)エム・エー・シー コンピューター事業部

〒530 大阪府大阪市北区曽根崎2-2-25

☎(06)315-0541

戦闘伝説エルフ《ERFIX IN J-DIFTER》

★リアクション

●コスモスコンピューター

■PC-8801シリーズ，X1シリーズ ディスク¥5,800/カセット¥3,800

ゼスとトリシン

高度に文明の発達した惑星，ジェイ・ディフター．ここでは自然を管理して快適な生活を送れるようにしているが，その中央管理コンピュータが"ゼス"なのである．

しかし，この管理体制に反感を持つ者達もいた．それが煽動者エディに率いられた破壊主義集団"トリシン"である．

そしてトリシンの破壊行動の結果，ゼスの人工頭脳は破壊された．そのためにジェイ・ディフターでは各地で異常現象が発生，人々は恐怖におののきながら生活するようになってしまったのである．

可変動ロボット"エルフィクス"

ここで登場するのが科学者"アベルクス"である．彼はトリシンと戦い，ゼスの人工頭脳を回復させるために可変動ロボット"エルフィクス"を開発した．

このエルフィクスは，ゲートをくぐると現在持っているミサイルを他のミサイルに変更できるというミサイル・セレクト機能を持っています．

ミサイル1は前に真っすぐ飛び，前から襲ってくる敵には有利です．ミサイル2はエルフィクスの前で左右に動き，斜め前から襲ってくる敵には有利です．

その他左斜め後ろに飛ぶミサイル，エルフィクスの体を包むように飛ぶミサイルなどがあり，それぞれあるパターンの動きをする敵にはとても有利です．

敵の飛行パターンは何種類もあり，各飛行パターンに沿ってエルフィクスを操作しなければなりません．

さらに，最終場面では敵のロボットも登場してくるとのこと．私はまだそこまでいっていないのでどんな戦闘シーンが展開されるのかわかりませんが，下にその現場写真があるので，対策を研究してください．

《問い合わせ先》 (株)コスモス・コンピューター

〒164 東京都中野区中野5-49-8 中野プリンスマンション201

☎(03)385-5388

ミサイル2が一番使いやすいと思う．

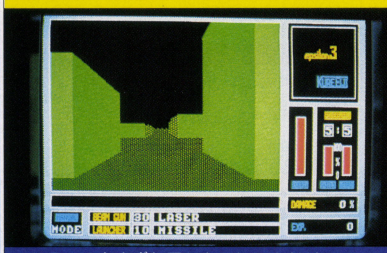
敵のロボットが出現したぞ！

超次元戦士エプシロン3《バトルアーマーとコンピュータ戦士との闘い》

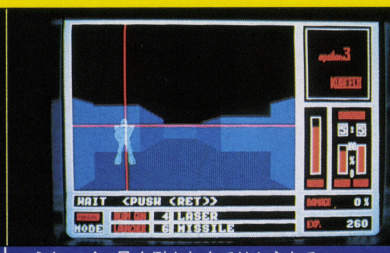
★ロールプレイング

●BPS

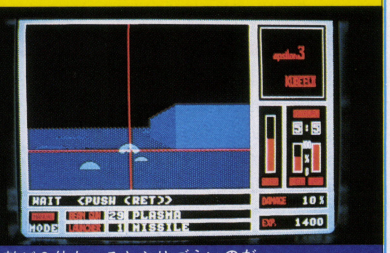
■PC-8801シリーズ ディスク¥7,300



シティ1をまず征圧したいところだが.



うわっ! 早く倒さなくてはやられる….



敵が3体もいるとやりづらいのだ.

プロローグ

"考える星"と呼ばれるシリコノイド(岩石人, 無機生命体)の攻撃を受けた惑星ミューは, 長い戦いの結果, 砂と瓦礫におおわれた死の星と化した.

侵略者"マザー"は, コンピュータ戦士を操り, 完全に支配下に収めたミューの有機生命体を抹殺しようとしていた.

しかしこの星には, わずか数千と少ないながらも侵略者に抵抗しようとしている者がいる. そしてバトルアーマー"エプシロン3"を完成した.

そして戦いが始まった…

このゲームは, ロールプレイング・ゲームです. 広大な都市の中を歩き回り, 侵略者に捕えられた仲間を救い出したり, 必要な情報を集めたりしなければなりません. マザーに奪われたフルアーマータイプの"エプシロン3・タイプ2"も取り戻さないと, ゲームの続行は困難でしょう.

そして戦闘シーンはリアクション型のゲームです. 敵に照準を合わせ, ビーム・ガンやミサイル・ランチャーで撃つ. 最初のうちは弱い武器しかないけれど, 最終兵器"グラビトン"さえ手に入れれば強力な敵でも一撃で破壊することもできるのです.

都市は3つに分かれています. シティ1でまず自分の能力を上げておき, シティ2で必要な情報や武器, そしてエプシロン3・タイプ2を取り戻し, シティ3にあるマザーを破壊するといいでしょう.

エンディング

他のゲームに比べて都市内部が, かなり整然としているので, マップ作りは楽な方だと思います.

しかし敵の攻撃はかなり強力で, しかもほしい武器はなかなか手にすることができません. ある程度ロールプレイングというゲームに慣れていないと, シティ2で歩き回ることすらできません.

ロールプレイング・ゲームの中に, シューティング・ゲームまで組み入れてしまったこのゲーム, これからのパソコン・ゲームに新風を巻き起こしそうです.

《問い合わせ先》 ビーピーエス

〒222 神奈川県横浜市港北区篠原東3-1-9

☎(045)421-7421

チャンピオンシップ・ロードランナー《ロードランナーを制覇した人に挑戦!》

★リアクション

●SYSTEM SOFT

■PC-9801シリーズ ディスク¥6,800

挑戦状

舞台は圧政で名高いバンガリン帝国の宮殿. 極悪非道な皇帝は, 国民からの税金を金塊に換えて宝物殿にため込んでいた.

あなたの使命は, 宝物殿にある金塊を奪い返すこと. ただし, 宝物殿の番兵は執念深く追いかけてくるので, かわすだけでも一苦労である.

さて今回の"チャンピオンシップ・ロードランナー"には, 超難解な50の宝物殿があります. 世界中のロードランナーマニアが頭をふりしぼって作った面を選りすぐっただけあって, 各面とも気が遠くなるような難しさ. きっと時間を忘れて宝物殿の中をさまようことでしょう.

華麗なテクニック

現在までに, 対ロードランナー用として時間差堀り, 盗人堀りなどのハイテクニックが開発されています. ところがこの"チャンピオンシップ・ロードランナー"では, これらのテクニックを駆使してもなかなか歯がたたない.

どれだけ難しいかは, デモ画面を見ただけでわかります. 落下中の番兵の頭の上を走ったり, 1人だけ番兵をおびきだして穴に落としてからそいつの頭の上を走ったり…. 奇想天外なテクニックが次々と登場してきます.

やっと面クリア…

このゲームでは, 面クリアしないと次の面には進めません. しかも, 面クリアしたときにディスクにセーブできるのですが, ディスクからロードしてくるたびに隊員が減っていき, 隊員がいなくなってしまうとそのファイルが消えてしまうのです.

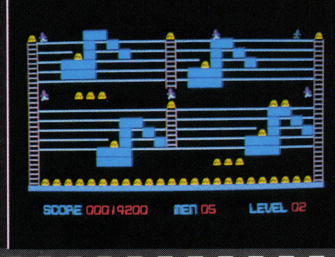
これはどういうことかというと, 面を確実に, しかも完璧なまでにマスターしないと, なかなか次の面へと進めないということなのです. オリジナルのときのように, "やった. クリアした"と簡単には喜べないわけです.

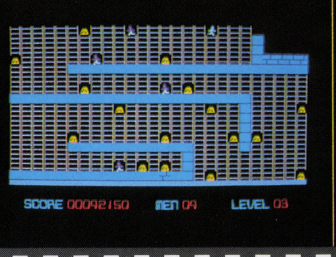
なお, 全50面クリアするとパスワードが表示されます. これをシステムソフトさんに送ると"チャンピオンシップ認定書"がもらえるそうです.

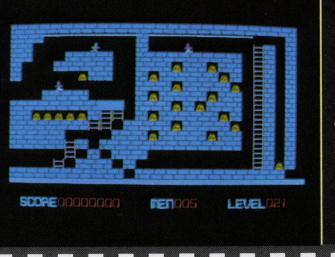
《問い合わせ先》 (株)システムソフト

〒810 福岡県福岡市中央区渡辺通2-4-8 小学館ビル9F

☎(092)714-6236







▲これでよ〜く研究してくださいねっ!

マスカレイド《これは最大級の難しさだ！》

★アドベンチャー

●Star Craft　　■FM-7シリーズ，PC-8801シリーズ，PC-9801シリーズ　ディスク￥9,800

事件の発端

私は，有名な名探偵である．私は数々の難事件を手掛けてきたが，この事件はどうやらとてつもなく難しいようだ．

ある有名な殺し屋を追い続けていた私は，やっと奴をあるホテルの一室へと追いつめることができた．

ところが，ふとしたはずみで私のピストルが火を吹き，44マグナムが奴の心臓をつらぬいた！

手がかりは何もない…

私は一瞬ボーゼンとしてしまった．何をどうしたらいいのかわからない．しかし，何かをしなければならないのだ．

手掛かりとなる物は何もない，私の目の前には奴の死体があるだけだ．まず奴の死体から探ってみようか．

さて，×××を取って○○○をした私は，とある劇場の前まできた．入場料は5ドル．残念ながらここには入れない．なにしろ金がないのだから．

そこで私は以前ここを通ったときに，この先に動物園があったのを憶い出した．

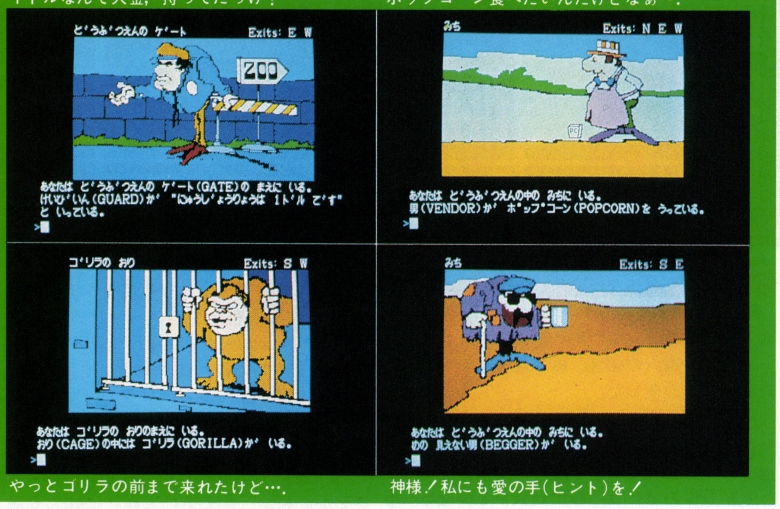
怪しい男が！

このマスカレイドはアメリカで発売されたとき，コンプリートした人(完全に解いた人)に1,000ドルの賞金をかけていたそうです．

それだけに難しさは超ド級で，数歩進んだだけで"怪しい男"に殺されてしまう，なんてことになりかねません．

しかし，このゲームはただ難しいだけではありません．アメリカ風なイラスト，ナンセンス・ギャグなど，ちょっと見ただけでも素晴しいものです．さすがスター・クラフトさん　移植がうまい！

1ドルなんて大金，持ってたっけ？　　ポップコーン食べたいんだけどなぁ～．



やっとゴリラの前まで来れたけど…．　　神様！私にも愛の手(ヒント)を！

《問い合わせ先》　(株)スター・クラフト
〒171　東京都豊島区雑司ヶ谷3-22-3
☎(03)988-2988

舞臓魔(ブーマ)《このスクロール・スピードは並じゃないぞ！》

★リアクション

●PAX SOFTONICA　　X1シリーズ　カセット￥4,200

巨大な敵は数発当てないと死なない．

このコウモリはとっても変な動きをする．

魔可不思議なり，この無可有(ムカウ)

あなたが乗る戦略原子力潜水艦が，時空を越えて現出したこのムカウの地は，その昔，戦禍にむしばまれ，破滅の時を迎えようとしたことがあった．

その破滅を救ったのが如意観音であり，このムカウの地を理想郷として立ち直らせようとした．

しかし，あなたがこの地に現出した今，ここは理想郷とは程遠いものだった．ここは魔虫，魔獣のたむろする異形空間だったのである．

涅叶王(ネカオ)

如意観音がムカウの地を訪ずれたとき，煩悩の珠を授けられた樹木に実る果実がネカオである．その果肉は多種の栄養素，エネルギー成分から成る．あなたはこのネカオを採集するために愛機桜花に乗り込んだ．

なお，この桜花には自動回避システムが装備されている．障害物が接近すると，自動的に機体を回転させて損傷を最小限に抑えてくれるという，スグレもののシステムなのだ．

メタモルフォーゼ(変態)する魔獣たち

と，ストーリーは非常に異様な雰囲気を持ったゲームですが，このゲームのスクロール・スピードは驚異的で，まさに広告にある"偉駄天スクロール"そのもの．

さらに，敵キャラクタとなる魔獣たちの中には，他の魔獣へと変態する能力を持つものもいます．そのため行動パターンがちょっとつかみにくく，難しくなっています．

全体的に，このゲームは高得点が狙いやすいでしょう．イライラしたときのストレス解消用には，とてもよい薬になると思います．

《問い合わせ先》　パックス・エレクトロニカ・ジャパン(株)
〒101　東京都千代田区外神田3-6-13
清田商会ビル２Ｆ
☎(03)257-1085

やられたシーンもカッコイイのだ！

フリッキー《かわいいキャラクタが大活躍！》

★リアクション

●Mi-cro-net

■MZ-2500，MZ-2200/2000，X1シリーズ，PC-8801シリーズ，PC-8001mkⅡ/SR，FM-7シリーズ
ディスク￥6,800/カセット￥4,800/MSX ROMカートリッジ￥4,400

お母さん鳥は大変なのだ！

ピヨピヨ達は明るいテラスで日光浴を楽しんでいました．しかしそろそろおやつの時間です．

さあ，お母さん鳥のフリッキーがピヨピヨ達を迎えにきました．１人２人(１羽２羽？)とお手々(羽根？)つないで帰るとしましょうか……．

あれ，いじわるネコのニャンニャンがピヨピヨ達を狙っています！　そう，こいつはピヨピヨ達を捕まえて晩ご飯にしようとしているのです．

こんなやつに捕ったら大変．トンカチやビール・ジョッキで撃退しましょう．

ピヨピヨ達を引き連れて…

普通のピヨピヨ，つっぱりピヨピヨ(サングラスをかけているのだ！)を８匹連れて家に帰れば面クリア．４面ごとにボーナス・ラウンドがあります．

このボーナス・ラウンドでは，ニャンニャンがシーソーに乗っているピヨピヨ達を跳ね上げます．そしてそれを下にいるフリッキーが網でキャッチしていきます．右の写真を見てのとおり，とてもかわいいものでしょ？

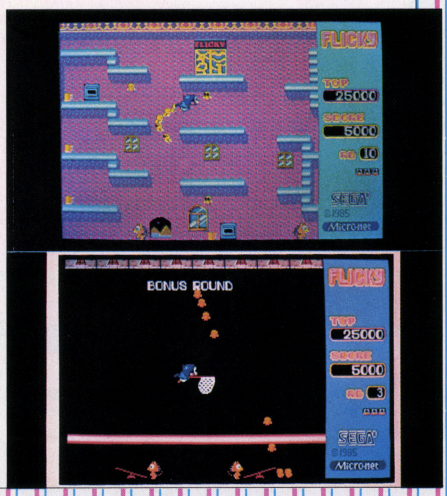
このゲームは，現在でも人気の高いＴＶゲーム"FLICKY"のパソコン版です．このゲームはかわいいキャラクタ達の動きが人気の秘密ですが，パソコン版になってもこのかわいらしさはまったく変わりありません．

ところがこのパソコン版では，一部ではありますが，キャラクタ達の動きを変えられるのです．フリッキーのジャンプ力，慣性力，摩擦力，スピード，根性(テラスにはい上がる力のことだそうな)が，自由に変えられます．

面数は全部で48面，君はフリッキーをうまく手助けできるかな？

《問い合わせ先》　マイクロネット
〒064　北海道札幌市中央区10条西15
ムラカミビル３Ｆ
☎(011)561-1370

上：フゥ～ッ，これで６羽目ダヨ～．
下：これが噂のボーナス・ラウンド！



ローラーボール《パソコンならではのピンボール・ゲーム》

★リアクション

●HAL

■PC-8801シリーズ　ディスク￥5,800

ゲーム・センターを超えた？

ゲーム・センターにあるいくつかのゲーム機の中で，最も高い人気を誇るピンボール．それだけにパソコン版が各種ありますが，その中でもこの"ローラーボール"は，他と違う大きな特徴があります．

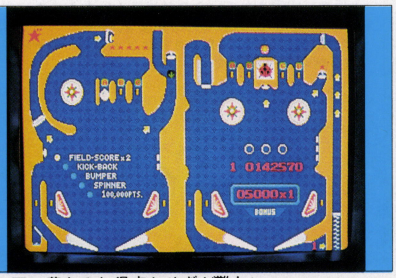
何といっても，このゲームではピンボール・マシンを３台連結しているのです．最初２台横に並んでいるのですが，下に落っこちると左のマシンが別のマシンと置き換わってしまうのです．この機能はパソコンならではのものでしょう(当然んこんなピンボール・マシンは作れっこない)．今までにもパソコンならではの機能を多く持ったソフトもありましたが，これほど"パソコンらしい"ものは見たことありません．

さらに，パソコンならではの機能がたくさんあります．仕掛けも，スロットマシン，マルチボール(一度にたくさんのボールでプレイする)など27種以上と盛りだくさん．

しかし，マルチボール・プレーになったとき，１つだけ下に落っこちたらどうなるんでしょうねぇ．もしかして，何回も左の画面が上に下に入れ換わったりなんかして(残念ながら，私はマルチボール・プレーをやっていないのです．本当は，ボールが全部下に落ちてから下のマシンに置き換えられるそうです)．

《問い合わせ先》　(株)ハル研究所
〒101　東京都千代田区神田須田町2-6-5
OS'85ビル５Ｆ
☎(03)252-5561

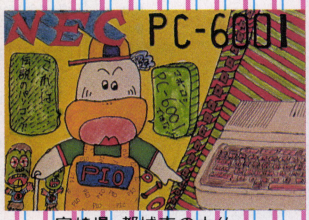
ボールが左マシンの上にあると高得点だ．



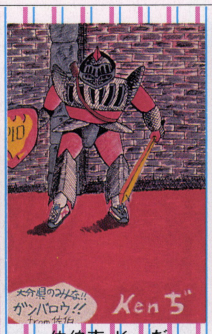
下に落ちると得点かせぎが難しい．

PIOなイラスト

東京都　マイティ真樹市



宮崎県　都城市の大仏



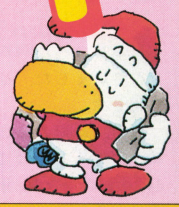
佐伯市　Kenぢ

春日部市　春高のアンドア・ジェネシス

北見市　辺夢超人＆新田真子

クリスマス・プレゼント

総計100名



もうすぐ楽しいクリスマスですね．皆さんも"今年のサンタクロースはどんなプレゼントをくれるんたろう"って，今から楽しみにしているんじゃないかな？

ところで，PiOからも各メーカーさんの協力により，クリスマス・プレゼントしちゃいます．ナント総計100名様！　今までプレゼント・コーナーに何回も応募してもはずれちゃってたあなた，今回はおおいにチャンスあり！てすそ．

なお，皆さんの声をPiO誌上に反映させていきたいと思いますので，応募ハガキにPiOに対する御意見，御要望その他をお書きそえください．

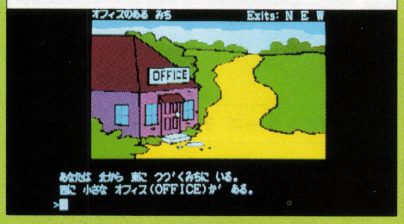
スタークラフト

マスカレイド　3名

FM-7/NEW7　5インチ・ディスク版

私は探偵．事件の匂いを嗅ぎつけて動き回った結果，ある殺人事件を嗅ぎつけた．そしてその犯人を見つけたのだが，ちょっとしたことから相手を殺してしまった．しかしそれから面倒なことに巻き込まれた…．

超難解なアドベンチャーゲームです．



マイクロネット

フリッキー　3名

MZ-2500/2200/2000　カセット版

フリッキーはお母さん鳥．そろそろおやつの時間です．明るいテラスで日光浴をしているピヨピヨ達をおうちに連れて帰りましょう．

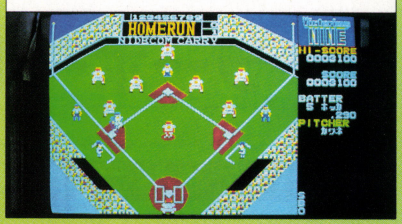
かわいいキャラクタ達が右に左に大活躍の楽しいゲームです．

ニデコ

ビクトリアスナイン　1名

PC-8801シリーズ　ディスク版

グランド全景とバッテリー間．TV生中継さながらの野球シミュレーション．守備側，攻撃側ともに迅速で的確に判断しなければならない，野球のダイゴ味をリアルタイムに楽しめる3Dゲームです．



コナミ

けっきょく南極大冒険　3名

ファミリーコンピュータROMカートリッジ

おっとりとしたペンギン君の冒険物語．途中のクレバスや，ひょうきんだけど小憎らしいあざらしの障害にも負けず，南極大陸を横断せよ！

マイクロハウス

ミュージック・ワールド　5名

ファミリーコンピュータ　カセット版

「ファミリーベーシック™で歌おう！」の本と，その中に掲載されているプログラム21本入りのソフト・テープがセットになっています．

なお，このソフトを動かすにはファミリーベーシック(一部V3も)が必要です．

システムソフト

ロードランナーTシャツM: 3枚，L: 2枚

遊撃王特製ノート　10冊

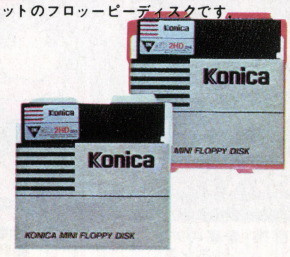
チャンピオンシップ・ロードランナー，立体版遊撃王の発売を記念して作られたTシャツとノートをプレゼントします．Tシャツの場合はLかMかのサイズを明記してください．

小西六写真工業

コニカパソコンノート　10名

5インチ2D　2枚1組

文具店でノートを買うような感覚で気軽に買える，2枚セットのフロッピーディスクです．



コムパック

ルーサイトPC-9801シリーズ　ディスク版　5インチ2DD　10名
ラグランジュL2　PC-8801シリーズ　ディスク版　10名
ホバーアタック　X1シリーズ　ディスク版　10名
NOBO　FM-7シリーズ　カセット版　10名
ブレイク・スルーII　PC-6001mkIISR, PC-6601SR　カセット版　10名
シオヌス　S1　カセット版　10名

■応募要領

官製ハガキに左下のシールを貼り，

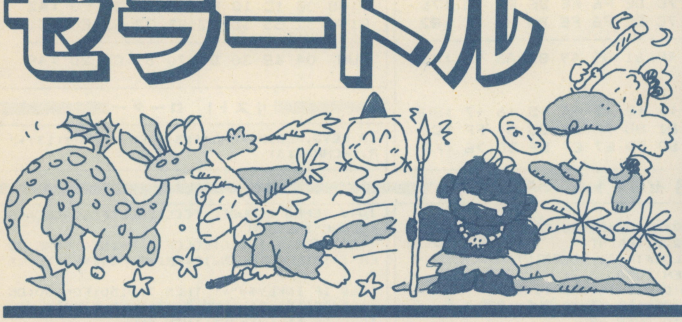
❶〒住所
❷氏名
❸年齢
❹学年または職業
❺希望の賞品名称(紹介した賞品の中から1つだけ)
❻PiOに対する御意見，御要望その他

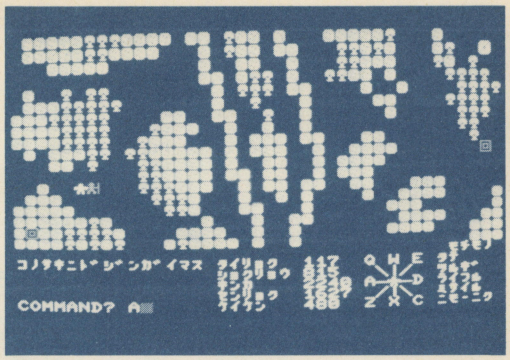
をハッキリ記入して，12月8日(当日消印有効)までにPiO編集部内「PiOからのクリスマス・プレゼント係」宛に送ってください(シールのないハガキは無効になります)．

なお，プレゼント当選者の発表は，発送ともってかえさせていただきます．

応募シール
PiO
クリスマス
プレゼント
12

MZ-700+PCG
Hu-BASIC＋マシン語
ゼラートル





■平井真二

MZ-700には，ロールプレイングゲームというものはほとんどないので，ふんいきだけでも味わいたかったので，X1用のゼラートルを移植しました．

ストーリーは「昔々ある島にゼラートルという怪物が住んでいました．ゼラートルはこの島を自分のものにして，ゼラルという所にドラゴンと一緒に住んでいました．この島の住人であるあなたは，ゼラートルを倒せばこの島に平和がやってくると思い，ゼラートルのもとへ旅立ったのでした．」（原作より）

■プログラム・インフォメーション

言語	Hu-BASIC　2本 マシン語　E0A0～E157
面白さ	！！！
動き・操作性	→→→
サウンド	♪♪
編集部評	X1版を忠実に移植したものですね．ゲームとしてはGoodですが，オリジナルな点がないのが，ちょっとさびしいな．（O）

入力方法

まず，**リスト1**のローダーを入力してセーブし，次に**リスト2**のマシン語部を入力して**SAVEM "ゼラートル（M）", &HE0A0, &HE157, &HE0A0**で先のローダーに続けてセーブし，最後に**リスト3**のBASIC部を入力してマシン語部に続けてセーブしてください．これで，**LOAD** CR **RUN** CR ですべてのプログラムを読み込んでゲームが始まります．

遊び方

移動は，Q W E A D Z X C で8方向に移動します．移動に使用する体力は，平地が1，草原が2，森が3で，町へ入ると5，上を通ると10減ります．

なお，川の上は移動できません．川を渡るには，川のキョウリュウに会い，食糧を与えなくてはなりません．このキョウリュウに会うには，まず川のすぐ横へ移動し，次に川の方向の移動キーを押します．すると，そこにキョウリュウがいるときだけ現われます．また，そこにいないときは出てこないので，他の場所へ移動して捜しだしてください．

そして，体力が減ってきたら食糧を食べてください．食糧を食べるには，まずSキーを押します．その後，**"イクツタベマスカ？"**と表示されたら，今持っている食糧の数以内の数を入力してください．食糧1つにつき，体力が1つアップします．

ただし，食べたあと体力が150を越えると**"ショクリョウノタベスギデハラヲコワシタ　タイリョク＝50"**と表示され，体力が50になってしまいます．

町は2つあり，1つは食糧品店で，もう1つは武器店です．

食糧品店は，入ると**"1：ウリニキタ　2：カイニキタ　3：デル"**と表示されるので，数字を入力してください．1を入力するといくつ売るのか聞いてくるので，今持っている食糧より少ない数を入力してください．また，2を入力するといくつ買うのかを聞いてくるので，今持っている金貨より少ない数字を入力してください．そして3を入力すると町を出ます．

武器店は，入ると**"1：カイニキタ　2：ウリニキタ　3：デル"**と表示されるので，数字を入力してください．1を入力すると武器の名前が表示され，その横に金額が出ますから，ほしいと思う武器の数字を入力してください．

すると，今持っている金貨の量が減り，**"モチモノ"**の所に買ったものが表示されます．持ち物は5つまで持つことができ，1の武器は1番弱く，5の武器が1番強い武器です．

そして，もう買いたくないと思ったらOキーを押してください．入ったときの状態に戻ります．また，2を入力すると1番後に買った物（1番新しい物）を売ります．そして3を入力すると町を出ます．

この島には，平地に土人，草原に幽霊，森に魔法使いが住んでいます．住人に出会ったら，"COMMAND"と表示されるので，T（話す），A（戦う），E（逃げる）のどれかを入力してください．

Tを入力すると，土人はお金，幽霊は食糧，魔法使いは体力をいくつくれるか聞いてくるので，数字を入力してください．ただし，嘘をつくことがあります．

また，Aを入力すると，相手の戦力を表示して戦いをします．負けると金貨を取られて経験が減り，勝つと金貨がもらえて経験が上がります．なお，相手の強さにより金貨の量や経験が変わります．

そして，Eを入力すると相手がなにもせずに逃げていきます．

なお，ゲーム・オーバーになるときは，ゼラートルを退治したときか，体力・金貨のどちらかがマイナスになったとき，それとゼラルの中でドラゴンやゼラートルに負けたときです．

ギョウリュウ君はいがいに…

プログラムの説明

マシン語部はPCGの設定をしているだけです．部分消去はCONSOLEとCLSのみで行なっています．

最後に

グラフィック関係等のステートメントを除けば，ほとんどMZ-700とX1のHu-BASICは同じなので，移植は楽でした．

時の流れは速いものです．なにせMZ-721とX1Fmodel10の定価が同じなんですからねえ．

◘参考文献

水谷雅宏："ゼラートル"，PiO，'85年2月号

リスト2 ゼラートル マシン語リスト

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
E0A0 3E 00 F5 E5 26 00 6F 29 :D6
E0A8 29 29 EB 06 08 7B 32 11 :09
E0B0 E0 7A C6 30 32 12 E0 7A :EE
E0B8 32 12 E0 13 10 EF E1 F1 :08
E0C0 3C 20 DF C9 21 00 E1 3E :44
E0C8 50 F5 E5 26 00 6F 29 29 :11
E0D0 29 EB E1 06 08 7E 32 10 :C3
E0D8 E0 7B 32 11 E0 7A C6 10 :CE
E0E0 32 12 E0 7A 32 12 E0 13 :D5
E0E8 23 10 EA F1 3C FE 5B 20 :C3
E0F0 D8 C9 00 00 00 00 00 00 :A1
```

```
E0F8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E100 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E108 00 3C 7E 7E 66 18 18 3C :0A
E110 00 7C DE F6 FE BE EE 7C :76
E118 00 7C DE F6 FE BA FE 7C :82
--------------------------------
SUM  3B 4F 61 09 49 83 A3 93 :F6

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
E120 FF 81 BD A5 A5 BD 81 FF :C4
E128 7E BD DB E7 E7 DB BD 7E :FA
```

```
E130 00 18 18 FF BD 18 24 24 :4C
E138 1C 2E FE 0E 1C 3E FF FF :AE
E140 31 79 31 FF 31 79 CD CD :1E
E148 08 1C 1C FF DB 18 30 E0 :42
E150 32 35 35 22 FF 32 62 E0 :31
--------------------------------
SUM  04 4E 30 B9 70 B1 C0 2D :49
```

リスト1 ローダー

```
10 KEY0,"LO.M"+CHR$(13)+"LO."+CHR$(13)+"
R."+CHR$(13)
```

リスト3 ゼラートル BASICリスト

```
10 LIMIT &HE000:CALL &HE0A0:CALL &HE0C4:
CLICKOFF:DEFINT I,J:DIM G$(6),Q(40,18),C
O(10):TA=150:FO=200:OK=100:SE=150:BA=1:M
O=0:KA=30:GOSUB 1980
20 COLOR 7,0:A=37:B=13:GOSUB 2050:GOSUB
1730
30 REM ---------- ｲﾄｳ ----------
40 CONSOLE18,7,0,15:CLS:CONSOLE:LOCATE 0
,19:PRINT "ｲﾄｳｼﾃｸﾀﾞｻｲ";
50 AA=A:BB=B:S=INSTR("ZXCASDQWE",INPUT$(
1))
60 ON S GOTO 80,90,100,110,370,120,130,1
40,150
70 GOTO 50
80 A=A-1
90 B=B+1:GOTO 160
100 A=A+1:B=B+1:GOTO 160
110 A=A-1:GOTO 160
120 A=A+1:GOTO 160
130 A=A-1:B=B-1:GOTO 160
140 B=B-1:GOTO 160
150 A=A+1:B=B-1:GOTO 160
160 IF A<0 OR A>39 THEN A=AA
170 IF B<0 OR B>17 THEN B=BB
180 G1$=G$(Q(AA,BB)):TEMPO 5:MUSIC"CFB"
190 R=RND:ON Q(A,B) GOTO 200,230,260,290
,310,330
200 IF R>.9 THEN 220
210 TA=TA-1:GOTO 350
220 TP=100:KT=5:AT$="ｴ":C$="ﾄﾞｼﾝ":GOSUB
1090:GOTO 350
230 IF R>.94 THEN 250
240 TA=TA-2:GOTO 350
250 TP=500:KT=10:AT$="ﾚｲ":C$="ﾚｲｹﾝ":GOSUB
1090:GOTO 350
260 IF R>.98 THEN 280
270 TA=TA-3:GOTO 350
280 TP=1000:KT=20:AT$="ﾀ":C$="ﾏﾎｳﾂｶｲ":GO
SUB 1090:GOTO 350
290 IF R>.7 THEN 1150
300 FOR I=18 TO 24:LOCATE 0,I:PRINT SPAC
E$(15);:NEXT:LOCATE 0,19:PRINT "ｷｮｳﾘｭｳﾊｲ
ﾏｾﾝ":PAUSE 5:A=AA:B=BB:GOTO 350
310 GOSUB 1720:LOCATE 0,19:INPUT "ﾏﾁﾍﾊｲｲﾘ
ﾏｽｶ";IN$:IF IN$="Y" THEN 1270
320 CONSOLE 0,25,0,40:TA=TA-4:GOTO 350
330 GOSUB 1720:LOCATE 0,19:INPUT "ｾﾞﾗﾙﾍﾊｲ
ｲﾘﾏｽｶ";IN$:IF IN$="Y" THEN 870
340 CONSOLE 0,25,0,40:TA=TA-10
350 SE=INT(TA*BA):IF TA<0 THEN 1050
360 LOCATE 22,22:PRINT SE;" ":LOCATE 22,
19:PRINT TA;" ":LOCATE AA,BB:COLOR CO(AS
C(G1$)-&H70):PRINT G1$:COLOR 7:LOCATE A,
B:PRINT "ｴ":GOTO 40
370 GOSUB 1720:LOCATE 0,19:INPUT "ｲｸﾂﾀﾍﾏ
ｽｶ";IN$:IN=VAL(IN$):IF FO-IN<0 THEN 370
380 FO=FO-IN:TA=TA+IN:IF TA>150 THEN GOS
UB 1720:LOCATE 0,18:PRINT "ｼｮｸﾘｮｳﾉﾀﾒﾍﾟｽｷﾟ
ﾃﾞﾊﾗﾗｺﾞｼｸ ﾀｲﾘｮｸ=50":TA=50:PAUSE 30
390 CONSOLE 0,25,0,40:LOCATE 22,19:PRINT
 TA:LOCATE 22,20:PRINT FO;"  ":GOTO 40
400 SE=INT(TA*BA):FR=TP+INT(RND*100)
410 CONSOLE 0,25,0,40:LOCATE 22,22:PRINT
 SE;" ":GOSUB 1720:LOCATE 0,18:PRINT C$;
"ﾄ ﾀﾀｶｲﾏｽ"
420 LOCATE 0,20:PRINT C$;"ﾉｾﾝｼｮｸ":LOCATE
 2,21:PRINT FR:CONSOLE 0,25,0,40:LOCATE
22,22:PRINT SE:GOSUB 1030:PAUSE 15
430 IF SE<FR THEN PR$="ﾊﾝｹﾟｷﾗﾗﾌｯﾀ":Z=2
440 IF SE>FR THEN PR$="HIT!":Z=1
450 IF SE=FR THEN PR$="ｺﾞｶｸﾀﾞ":Z=0
460 LOCATE 0,19:PRINT PR$
470 IF Z=2 THEN 530
480 IF Z=1 THEN 500
490 GOTO 1100
500 GOSUB 1020:FR=FR-INT(RND*25):LOCATE
2,21:PRINT FR:IF FR>0 THEN 500
510 GOSUB 1720:OL=INT(RND*TP):LOCATE 0,1
9:PRINT "ｱﾅﾀﾊﾄﾃﾓﾂﾖｲ":LOCATE 0,20:PRINT "
ﾜﾀｼﾉｷﾝｶｱｹﾞﾙ":LOCATE 0,21:PRINT "ｷﾝｶ";OL:
PAUSE 30
520 KA=KA+KT:OK=OK+OL:CONSOLE 0,25,0,40:
LOCATE 22,21:PRINT OK:G2$=G$(Q(A,B)):LOC
ATE 22,23:PRINT KA:GOTO 1140
530 GOSUB 1020:SE=SE-INT(RND*25):LOCATE
22,22:PRINT SE:IF SE>0 THEN 530
540 GOSUB 1720:OL=INT(RND*TP):LOCATE 0,1
9:PRINT "ﾐｼﾞｭｸｴﾓﾉﾒ":LOCATE  0,20:PRINT "
ｵﾏｴﾉｷﾝｶﾓﾗｳ":LOCATE 0,21:PRINT "ｷﾝｶ";OL:P
AUSE 30
550 KA=KA-2*KT:OK=OK-OL:CONSOLE 0,25,0,4
0:LOCATE 22,21:PRINT "     ":LOCATE 22,21
:PRINT OK:LOCATE 22,23:PRINT KA:IF OK<0
OR KA<0 THEN 1050
560 G2$=G$(Q(A,B)):GOTO 1140
570 GOSUB 1720:IF KT=20 THEN 790
580 IF KT=10 THEN 680
590 LOCATE 0,18:PRINT "ｵｶﾈﾗｲｸﾗｸﾚﾙﾝﾀﾞｲ":L
OCATE 1,19:INPUT "(1-10)";IN$:IN=VAL(IN$
):IF IN<0 OR IN>10 THEN 570
600 IF OK-IN<0 THEN 570
610 IF IN=0 AND OK=0 THEN G2$=G$(Q(A,B))
:GOTO 1140
620 IF IN=0 THEN 570
630 OK=OK-IN:LOCATE 0,21:PRINT TD$(IN):P
AUSE 30:CONSOLE 0,25,0,40:IF IN=3 OR IN=
9 THEN OK=OK-10
640 IF IN=7 THEN TA=TA-10
650 IF IN=8 THEN FO=FO-10
660 IF OK<0 OR TA<0 OR FO<0 THEN 1050
670 LOCATE 22,19:PRINT TA:LOCATE 22,20:P
RINT FO:LOCATE 22,21:PRINT OK:G2$=G$(Q(A
,B)):GOTO 1140
680 LOCATE 0,18:PRINT "ｼｮｸﾘｮｳﾗｲｸﾂｸﾚﾙ":LO
CATE 1,19:INPUT "(1-5)";IN$:IN=VAL(IN$):
IF IN<0 OR IN>5 THEN 570
690 IF FO-IN<0 THEN 570
700 IF IN=0 AND FO=0 THEN G2$=G$(Q(A,B))
:GOTO 1140
710 IF IN=0 THEN 570
720 FO=FO-IN:LOCATE 0,21:PRINT TU$(IN):P
AUSE 30:CONSOLE 0,25,0,40:IF IN=1 THEN 1
050
730 IF IN=2 THEN TA=TA-20
740 IF IN=3 THEN FO=FO+10
750 IF IN=4 THEN FO=FO+10
760 IF IN=5 THEN FO=FO+2
770 IF TA<0 OR FO=<0 THEN 1050
780 LOCATE 22,19:PRINT TA:LOCATE 22,20:P
RINT FO:LOCATE 22,21:PRINT OK:G2$=G$(Q(A
,B)):GOTO 1140
790 LOCATE 0,18:PRINT "ﾀｲﾘｮｸﾗｲｸﾂｸﾚﾙ":LOC
ATE 1,19:INPUT"(1-3)";IN$:IN=VAL(IN$):IF
 IN<0 OR IN>3 THEN 570
800 IF TA-IN<0 THEN 570
810 IF IN=0 AND TA=0 THEN G2$=G$(Q(A,B))
:GOTO 1140
820 IF IN=0 THEN 570
830 TA=TA-IN:LOCATE 0,21:PRINT TM$(IN):P
AUSE 30:CONSOLE 0,25,0,40:IF IN=2 THEN F
O=FO+30
840 IF IN=3 THEN OK=OK+50
850 IF TA<0 THEN 1050
860 LOCATE 22,19:PRINT TA:LOCATE 22,20:P
RINT FO:LOCATE 22,21:PRINT OK:G2$=G$(Q(A
,B)):GOTO 1140
870 GOSUB 1720:DS=7000
880 GOSUB 1040:LOCATE 0,18:PRINT "ﾄﾞﾗｺﾞﾝｶﾞ
 ｾﾒﾃｷﾀ":LOCATE 0,19:PRINT "ﾄﾞﾗｺﾞﾝﾉｾﾝﾘｮｸ
":LOCATE 1,20:PRINT DS:CONSOLE 0,25,0,40
890 SE=INT(BA*TA):LOCATE 22,22:PRINT SE:
IF TA>100 AND FO>500 AND OK>200 AND KA>5
00 AND SE>7000 THEN 920
900 GOSUB 1020:SE=SE-INT(RND*25):LOCATE
22,22:PRINT SE:IF SE>0 THEN 900
910 GOTO 1050
920 GOSUB 1020:DS=DS-INT(RND*25):LOCATE
1,20:PRINT DS:IF DS>0 THEN 920
930 LOCATE 0,21:PRINT "ﾄﾞﾗｺﾞﾝﾗﾀｵｼﾀｿﾞ":PA
USE 20:DS=9000:GOSUB 1720:LOCATE 0,18:PR
INT "ｾﾞﾗｰﾄﾙｶﾞﾃﾞﾃｷﾀ":LOCATE 0,19:PRINT "ｺ
ｲﾂﾗﾀｵｾﾊﾞｱﾅﾀﾉ  ﾎﾞｳｹﾝﾊｵﾜﾘﾃﾞｽ"
940 LOCATE 0,22:PRINT "ｾﾞﾗｰﾄﾙﾉｾﾝﾘｮｸ":LOC
ATE 1,23:PRINT DS
950 IF SE>9000 THEN 970
960 CONSOLE 0,25,0,40:GOTO 900
970 GOSUB 1020:DS=DS-INT(RND*25):LOCATE
1,23:PRINT DS:IF DS>0 THEN 970
980 GOSUB 1720:LOCATE 0,18:PRINT "ｵﾒﾃﾞﾄｳｺﾞｻﾞｲﾏｽ":LOCATE 0,19:PRINT "ｺﾚﾃﾞｱﾅﾀﾉﾎﾞｳｹﾝﾊ ｵﾜﾘﾃﾞｽ":LOCATE 0,21:PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞﾔﾘﾏｽｶ"
990 IF INKEY$="Y" THEN TA=150:FO=200:OK=
100:SE=150:BA=1:MO=0:KA=30:CLS:GOTO 20
1000 IF INKEY$="N" THEN END
1010 GOTO 990
1020 TEMPO 7:MUSIC "CEDFEGFAGB":RETURN
1030 TEMPO 5:MUSIC "CDCDCFCGCACB":RETURN
1040 TEMPO 5:MUSIC "CECFCGCECFCGCACGCACG
FCECDC":RETURN
1050 LOCATE 15,10:COLOR 7:PRINT "GAME OV
ER !!!":LOCATE 15,12:PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔﾘﾏｽｶ
"
1060 IF INKEY$="Y" THEN TA=150:FO=200:OK
=100:SE=150:BA=1:MO=0:KA=30:CLS:GOTO 20
1070 IF INKEY$="N" THEN END
1080 GOTO 1050
1090 LOCATE A,B:COLOR CO(ASC(AT$)-&H70):
PRINT AT$:COLOR 7:GOSUB 1040
1100 GOSUB 1720:LOCATE 0,19:PRINT "ｺﾉｻｷﾆ
";C$;"ｶﾞｲﾏｽ":LOCATE 0,23:INPUT "COMMAND"
;IN$:IF IN$="E" THEN G2$=G$(Q(A,B)):GOTO
 1140
1110 IF IN$="T" THEN 570
1120 IF IN$="A" THEN 400
1130 GOTO 1100
1140 CONSOLE 0,25,0,40:LOCATE A,B:COLOR
CO(ASC(G2$)-&H70):PRINT G2$:LOCATE AA,BB
:COLOR 7:PRINT "ｴ":A=AA:B=BB:GOTO 40
1150 LOCATE A,B:COLOR 5:PRINT "ｷ":COLOR
7
1160 GOSUB 1720:LOCATE 0,18:PRINT "ｷｮｳﾘｭ
ｳｶﾞｲﾏｽ":LOCATE 0,19:PRINT "ｼｮｸﾘｮｳﾗｲｸﾂｸﾚﾙ
":LOCATE 6,20:INPUT "(1-5)";IN$:IN=VAL(I
N$)
1170 IF IN=1 OR IN=2 OR IN=3 OR IN=4 THE
N 1210
1180 IF IN=5 THEN 1240
1190 IF IN=0 THEN G2$=G$(Q(A,B)):GOTO 11
40
1200 GOTO 1160
1210 IF FO-IN<0 THEN 1160
1220 FO=FO-IN:LOCATE 0,22:PRINT "ﾔﾀﾞﾖｰﾉｾ
ﾃｱｹﾞﾅｲ":PAUSE 10:CONSOLE 0,25,0,40:LOCAT
E 22,20:PRINT FO
1230 LOCATE A,B:PRINT G$(4):A=AA:B=BB:GO
TO 40
1240 IF FO-5<0 THEN 1160
1250 FO=FO-5:LOCATE 0,22:PRINT "ﾖｼ ﾉｾﾃﾔﾛ
ｳ":PAUSE 10:CONSOLE 0,25,0,40:LOCATE 22,
20:PRINT FO
1260 G2$=G$(Q(AA,BB)):LOCATE AA,BB:COLOR
 CO(ASC(G2$)-&H70):PRINT G2$:LOCATE A,B:
COLOR 7:PRINT "ｴ":GOTO 40
1270 CONSOLE 0,25,0,40:LOCATE AA,BB:COLO
R CO(ASC(G1$)-&H70):PRINT G1$:LOCATE A,B
:COLOR 7:PRINT "ｴ":TA=TA-5:LOCATE 22,19:
PRINT TA
1280 IF A=38 THEN 1400
1290 GOSUB 1720:LOCATE 0,18:PRINT "ｼｮｸﾘｮ
ｳﾋﾝﾃﾝﾃﾞｽ":LOCATE 0,19:PRINT "1:ｳﾘﾆｷﾀ":LO
CATE 0,20:PRINT "2:ｶｲﾆｷﾀ"
1300 LOCATE 0,21:PRINT "3:ﾃﾞﾙ":LOCATE 0,
23:INPUT "ﾄﾞﾚﾆｼﾏｽｶ";IN$:IN=VAL(IN$):IF I
N=1 THEN 1340
1310 IF IN=2 THEN 1370
1320 IF IN=3 THEN CONSOLE 0,25,0,40:GOTO
 40
1330 GOTO 1290
1340 GOSUB 1720:LOCATE 0,19:INPUT "ｲｸﾂｳﾘ
ﾏｽｶ";IN$:IN=VAL(IN$):IF FO-IN<0 THEN 134
0
1350 FO=FO-IN
1360 CONSOLE 0,25,0,40:OK=OK+IN:LOCATE 2
2,20:PRINT FO;"  ":LOCATE 22,21:PRINT OK
:GOTO 1290
1370 GOSUB 1720:LOCATE 0,19:INPUT "ｲｸﾂｶｲ
ﾏｽｶ";IN$:IN=VAL(IN$):IF OK-IN<0 THEN 137
0
1380 OK=OK-IN
1390 CONSOLE 0,25,0,40:FO=FO+IN:LOCATE 2
2,20:PRINT FO:LOCATE 22,21:PRINT "     "
:LOCATE 22,21:PRINT OK:GOTO 1290
1400 GOSUB 1720:LOCATE 0,18:PRINT "ﾌｷﾝﾃﾝ
ﾃﾞｽ"
1410 LOCATE 0,19:PRINT "1:ｶｲﾆｷﾀ":LOCATE
0,20:PRINT "2:ｳﾘﾆｷﾀ":LOCATE 0,21:PRINT "
3:ﾃﾞﾙ"
1420 LOCATE 0,23:INPUT "ﾄﾞﾚﾆｼﾏｽｶ";IN$:IN
=VAL(IN$)
1430 IF IN=1 THEN 1470
1440 IF IN=2 THEN 1620
1450 IF IN=3 THEN CONSOLE 0,25,0,40:GOTO
 40
1460 GOTO 1400
1470 GOSUB 1720:LOCATE 0,18:PRINT "1:ﾀﾃ
 50":LOCATE 0,19:PRINT "2:ﾖｺｷﾞ 100":LOC
```

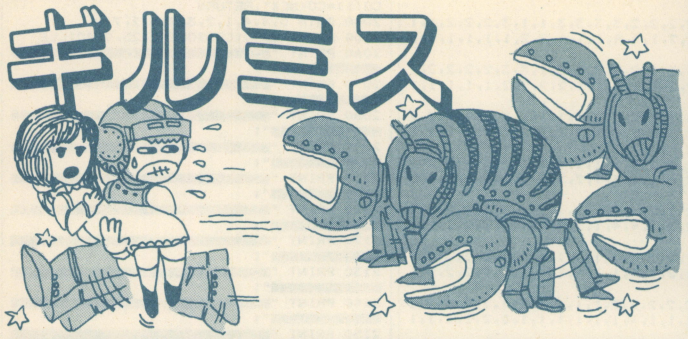

▶ヘビーメタル？聞いたこともありません。バイク？さわったこともありません。9月号まで思っていたんですが，10月号のPiO²を見て私は嬉しくなってしまった。クを聞くと，超微弱音がとても美しく聞こえます。ホルストの組曲「惑星」の2曲め「Venus」を，ノイズレスで聞けるなんて最高です。C.R.(キャリッジ・リターン)車は，ソアラが好きです。中古でもいいからほしい！　しかし，中古が150万～250万円もしていたら，手がでま

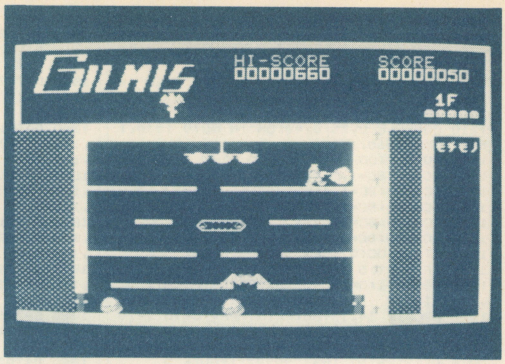
う～っ，完全にPiO²の話題からはずれてるゥ…。と，クラッシック，車，私も大好きです。CDでクラッシッ

```
ATE 0,20:PRINT "3:ライフル 280"
1480 LOCATE 0,21:PRINT "4:ミサイル  400":LOC
ATE 0,22:PRINT "5:ニモ-ニク 800":LOCATE 0,23
:INPUT "トﾞレニシマスカ";IN$
1490 IN=VAL(IN$):IF IN<0 OR IN>5 THEN 14
70
1500 IF IN=0 THEN 1400
1510 CONSOLE 0,25,0,40:ON IN GOTO 1530,1
540,1550,1560,1570
1520 GOTO 1400
1530 OC=50:BC=1.2:PR$="ﾀﾃ    ":GOTO 1580
1540 OC=100:BC=1.4:PR$="ﾂﾙｷﾞ ":GOTO 1580
1550 OC=280:BC=1.8:PR$="ライフル ":GOTO 1580
1560 OC=400:BC=2:PR$="ミサイル ":GOTO 1580
1570 OC=800:BC=2.3:PR$="ニモ-ニク"
1580 IF OK-OC<0 THEN 1470
1590 IF MO+1>5 THEN 1470
1600 MO=MO+1:OK=OK-OC:BA=BA*BC:LOCATE 22
,21:PRINT "     ":LOCATE 22,21:PRINT OK
1610 LOCATE 34,18+MO:PRINT PR$:GOTO 1470
1620 IF MO=0 THEN 1400
1630 GOSUB 1720:IN$=SCRN$(34,18+MO,5):LO
CATE 0,19:PRINT IN$;"ラウリマス":PAUSE 5
1640 CONSOLE 0,25,0,40:LOCATE 34,18+MO:P
RINT "     "
1650 MO=MO-1:IF IN$="ﾀﾃ    " THEN OC=50:B
C=1.2
1660 IF IN$="ﾂﾙｷﾞ " THEN OC=100:BC=1.4
1670 IF IN$="ライフル " THEN OC=280:BC=1.8
1680 IF IN$="ミサイル " THEN OC=400:BC=2
1690 IF IN$="ニモ-ニク" THEN OC=800:BC=2.3
1700 OK=OK+OC:BA=BA/BC
1710 LOCATE 22,21:PRINT OK:LOCATE 22,23:
PAUSE 5:GOTO 1400
1720 CONSOLE18,7,0,15:CLS:RETURN
1730 G$(1)="8":G$(2)="火":G$(3)="月":G$(4)
="木":G$(5)="木":G$(6)="金"
1740 RESTORE 1750:FOR J=0 TO 17:FOR I=0
TO 39:READ Z:LOCATE I,J:COLOR CO(ASC(G$(
Z))-&H70):PRINT G$(Z);:Q(I,J)=Z:NEXT:NEX
T:COLOR 7
1750 DATA1,2,2,2,2,2,3,3,3,2,2,2,2,1,4,4
,1,3,2,2,1,4,1,1,1,2,2,2,2,2,3,1,1,1,2,1
,1,1,1,1
1760 DATA1,2,2,2,2,2,2,3,3,2,2,2,2,1,1,1,4
,1,3,2,2,1,4,4,1,1,1,3,3,2,3,2,1,1,1,2,3
,1,1,6,1
1770 DATA1,1,1,2,2,2,2,2,2,1,1,1,1,1,1,1,4
,1,1,2,2,1,1,4,1,1,1,3,3,2,2,2,1,1,1,3,2
,1,3,1,1
1780 DATA1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,4
,4,1,2,3,3,1,4,1,1,3,3,2,2,1,2,1,1,1,1,3
,3,3,3,1
1790 DATA1,2,1,1,3,1,3,3,1,1,1,1,1,1,1,1,1
,4,1,3,3,3,1,4,4,1,1,1,1,2,1,1,2,1,1,1,1
,3,3,3,3
1800 DATA1,2,2,2,3,3,3,3,3,1,1,1,1,1,1,1,1
,4,1,1,3,1,1,1,4,1,1,1,1,1,2,2,1,1,1,1,3
,3,3,3,1
1810 DATA2,2,2,3,3,3,3,3,3,1,1,1,1,2,2,1,1
,4,4,1,1,3,1,1,4,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1
,3,3,3,1
1820 DATA2,2,2,2,3,3,3,3,1,1,1,1,3,2,2,2,1
,1,4,1,1,2,1,1,4,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
,3,3,1,1
1830 DATA2,2,2,2,3,3,3,3,1,1,1,3,2,2,2,1,1
,1,4,1,2,2,2,1,4,4,1,1,1,2,2,1,1,1,1,1,1
,1,3,1,1
1840 DATA1,2,1,2,2,2,3,3,1,3,3,2,2,2,2,2,2
,1,4,1,2,2,2,1,1,4,1,1,2,2,2,2,1,1,1,1,1
,1,1,5,1
1850 DATA1,1,1,2,2,1,3,1,1,1,3,3,2,2,2,2,2
,1,4,1,1,2,2,1,1,4,1,2,2,2,2,1,1,1,1,1,1
,1,1,1,1
1860 DATA1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,3,3,2,2,2,2,2
,1,4,4,1,2,2,1,1,4,1,2,2,2,1,1,1,1,1,1,1
,1,1,1,1
1870 DATA1,1,2,1,1,1,1,1,1,1,3,3,3,2,2,2,2
,1,1,4,1,2,2,1,4,4,1,1,2,2,1,1,1,2,2,2,1
,1,1,1,1
1880 DATA1,2,2,2,1,1,1,1,1,1,3,3,3,2,1,1,1
,1,1,4,1,1,2,1,4,1,1,1,1,2,1,1,2,2,2,2,1
,1,1,1,2
1890 DATA2,2,2,2,2,1,1,1,1,1,1,1,3,3,2,1,1
,1,4,4,1,1,1,4,1,1,1,1,1,1,1,2,2,2,1,1,1
,1,1,1,2
1900 DATA2,2,2,2,2,2,3,2,1,1,1,1,1,1,1,2,1
,1,1,4,1,1,4,4,1,1,1,1,1,1,2,2,2,2,1,1,1
,1,2,2
1910 DATA2,5,2,2,3,3,3,3,2,1,1,1,1,2,2,2,1
,2,1,1,4,1,1,4,1,1,1,1,1,1,1,2,2,2,2,1,1
,1,2,2,2
1920 DATA2,2,2,2,3,2,3,2,3,1,1,1,2,3,2,2,2
,2,2,1,4,1,1,4,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2
,1,2,2,2
1930 CONSOLE 18,7,0,40:CLS:CONSOLE 0,25,
0,40
1940 LOCATE 16,19:PRINT "ﾀｲﾘｮｸ":LOCATE 1
6,20:PRINT "ｼｮｸﾘｮｳ":LOCATE 16,21:PRINT "
ｷﾝｶ":LOCATE 16,22:PRINT "ｾﾝﾘｮｸ":LOCATE 1
6,23:PRINT "ｹｲｹﾝ"
1950 LOCATE 22,19:PRINT TA:LOCATE 22,20:
PRINT FO:LOCATE 22,21:PRINT OK:LOCATE 22
,22:PRINT SE:LOCATE 22,23:PRINT KA
1960 LOCATE 28,19:PRINT "Q W E[■■■■■\I/[■■
■■■A-ｷｰD[■■■■■/\[■■■■■Z X C":LOCATE 35,18
:PRINT "ﾓﾁﾓﾉ"
1970 LOCATE A,B:PRINT "ｷ":RETURN
1980 RESTORE 1990:FOR I=1 TO 10:READ TD$
(I):NEXT:FOR I=1 TO 5:READ TU$(I):NEXT:F
OR I=1 TO 3:READ TM$(I):NEXT:RETURN
1990 DATAﾏﾁﾆﾊｲｶﾅｲﾎｳｶﾞｲｲ,ｶﾜﾊﾐｽﾞｶﾞﾂﾒﾀｲﾉﾃﾞﾊ
ｲﾙﾄｼｼﾞｬｼﾏｳﾖ,ﾃﾒｰﾅﾒﾝｼﾞｬｶﾖ!          ｵｶﾈ -10,ｭｳﾚｲ
ﾄﾀﾀﾞｶｯﾃﾓｶﾃﾊｼﾅｲﾖ,ﾏﾎｳﾂｶｲﾆﾅﾒﾊﾞﾏﾎｳﾗｲｼｭﾃﾓﾗｴﾙﾖ
,ｭｳﾚｲﾆﾅﾒﾊﾞﾗｸﾆｼﾇｺﾄｶﾞﾃﾞｷﾙﾖ
2000 DATAﾅﾝｶﾓﾝｸﾞﾃﾞﾓｱﾙﾉｶ      ﾀｲﾘｮｸ -10,ﾊﾗｶﾞﾍ
ｯﾃﾙﾝﾀﾞ          ｼｮｸﾘｮｳ -10,.....          ｷﾝ
ｶ -10,ﾊﾅｽｺﾄﾊﾅﾆﾓﾅｲ
2010 DATAﾖｼ､ｺﾛｼﾃﾔﾛｳ,ﾀｲﾘｮｸﾗﾓﾗｳﾛ          ﾀｲﾘ
ｮｸ -20,ｼｮｸﾘｮｳﾗｱﾀｴﾖｳ          ｼｮｸﾘｮｳ +10,ﾅｶﾞｲｷ
ｽﾙﾝﾀﾞｿﾞ          ｼｮｸﾘｮｳ +10,ｼｮｸﾘｮｳﾗﾔﾛｳ
ｼｮｸﾘｮｳ +2
2020 DATAﾏﾎｳﾊﾔﾚﾅｲ,ｼｮｸﾘｮｳﾗﾔﾛｳ          ｼｮｸﾘｮｳ
 +30,ｷﾝｶﾗﾔﾛｳ          ｷﾝｶ +50
2030 RESTORE 2040:FOR I=0 TO 10:READ CO:
CO(I)=CO:NEXT:RETURN
2040 DATA 0,4,4,1,2,3,7,5,2,7,6
2050 GOSUB 2030:CONSOLE 0,25,0,40:CLS
2060 PRINT "■■■■■
```

X1シリーズ
dB-I BASIC＋マシン語

ギルミス





■内海達哉

惑星ギルミスの大総師Y＝アマールが，反乱軍総師ガルダーに暗殺された．そしてギルミスの権力を握ったガルダーは，独裁政治を行なった．

そんなある日，正党のリーダーで小国の王であるリースの恋人シーラが，ガルダーにさらわれた．怒りに我を忘れたリースは，奴の本拠地Diuine Towerへと１人乗り込んだ．

■プログラム・インフォメーション

言語	dB-I BASIC　2本 マシン語　E000～F468
面白さ 動き・操作性 サウンド	！！！ →→→ ♪♪
編集部評	リアルタイムとアドベンチャーがよくマッチした，楽しいゲームですね．(O)

コンパイル手順

プログラムは３本あり，そのうち最後のマシン語はマップ・データですから，間違っても暴走しません．

コンパイルは，まずdB-I BASICを起動させ，３つのプログラムを入力，セーブします．次に$L RETURN 70 RETURN として，コンパイラを起動させます．

そして，PCG定義プログラム(リスト1)をロードしてOBJ-ADRを4000，WORK-ADRをD000と入力し，コンパイル終了後01E1Hから２バイトを，00H，40Hに書き変えて，0000H～8070Hまでをセーブします．

次に，もう一度コンパイラを起動して，メイン・プログラム(リスト2)をロードして，OBJ-ADRを4000，WORK-ADRをB000と入力し，コンパイル終了後また01E1Hから２バイトを，00H，40Hに書き変え，そしてLコマンドでマップ・データ(リスト3)をロードします．ロードが終わったら0000H～F468Hまでを，先のPCG定義プログラムのすぐ後に，続けてセーブしてください．これでIPLよりオート・スタートできます．

なお，PORT SAVE，LOADはY，LINE TABLEはN，J-ADRは0000Hです．

表　敵キャラクタ

キャラクタ	名前	内容
	スーダー	はっきり言って乱数で動き回る．跳躍力はあまりない．ビームに当たると眠ってしまう．眠てる間は触れても大丈夫．
	ダルちゃん	ただ下のフロアーでぐるぐる回りながら左右に移動する．ビームでやっつけられない．
	ボーラ	ただの水だが，リースは完全防水ではないので触ると死ぬ．上から下へ移動する．ビームは通り抜ける．
	H・メール	普段は盾により核を守られているが，ビームにより盾が破壊されると核がリースの方へと飛んでくる．
	ボス	普段は殻の中に閉じこもっているが，リースがもたもたしていると突然起きあがり攻撃してくる．各階の管理人的役割りで，破壊不可能．

遊び方

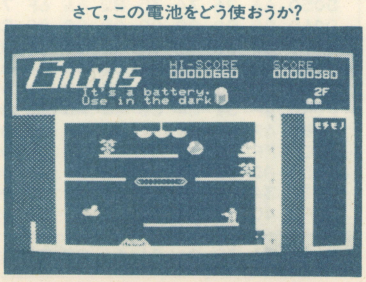
このゲームは，ロールプレイングもどきのアドベンチャーもどきです．

まずゲームを始めると，英語のメッセージがでてきます．これは各面に出てくるアイテムの出し方です(面によってはダミーのときもある)．思考錯誤してアドベンチャー精神を働かせてください(アドベンチャーもどき)．

次に，もしあるアイテムが出ると，そのアイテムについてメッセージがでます．これにより，あるアイテムの使用方法がわかります．またアイテムの中には，自分をパワーアップさせるアイテムも含まれています(ロールプレイングもどき)．

それから，Diuine Towerは10階建ての塔です．この塔で上に上がるには，階段を使わずに超高速エレベータに乗り，上の階へと行きますが，エレベータに乗るには手前にあるドアを開けなければなりません．しかし，ドアにはカギがかかっています．そのカギは床のどこかに落ちているので(目には見えない)，拾った後ドアまで行き，

さて，この電池をどう使おうか？



ドアを開けて上へ上へと上がってください．

そして，最上階に行くとガルダーとの一騎打ちです．この場合エネルギー方式を採用しているので，どちらかのエネルギーがなくなると，なくなった方の負けです(注：ガルダーに触れると自分のエネルギーが減ります)．

キー操作は4 6で左右，8でジャンプ，SPACEでビーム発射です．ジャンプ降下中の移動，ビーム発射も可能です(リースの初期武装のビームは単発です)．

なお，リースは初め５人いて，敵に触れたりすると１人減ります．

プログラムの説明

はっきりいってスパゲッティ式プログラムですが，各所にREM文を付けているので，ヒマがある人は解読してみてください．イ，イヤ，解読してもらっては困るのだ！なにせ，アイテムの出し方がわかってしまうのだから…．それに，カギのある場所も…というわけで，打ち込むときはボケーッと入力してください．

最後に

敵の親分に会うのは，なかなか大変だと思いますが，まあ頑張ってください．

pio

pio pio

▶10月号のp.100の阿久比米さんの質問にお答えします．ハード・ロックを聞く人は難聴なのです――と言うのは冗談ですが，実際にロック・コンサートの後，前列に座っていた人は軽い難聴になるそうです．ところで阿久比米さんの質問に似ていることはいっぱいあると思います．たとえば，うちのおやじは大の辛い物好きでして，こんな会話がありました．「オヤジ，ようそんな辛い物が食えるなあ．」「どこが辛いねん．」「……．」とまあこんな具合です．人それぞれ感じ方が違うのですから，あまり深く考えないでください．

リスト1　ギルミス PCG定義プログラム　ソース・リスト

```
10 '●●●
```

リスト1　ギルミス PCG定義プログラム　ソース・リスト

```
7F3F000000001830000000000E3D7F7F3F")
1630  DEFCHR$(149)=HEXCHR$("3C7EFFFFFFFF
FFFE00180C0602000003C7EFFFFFFFFFFE")
1640  DEFCHR$(150)=HEXCHR$("0000000000000
000055AA55AA55AA55AAFFFFFFFFFFFFFFF")
1650  DEFCHR$(151)=HEXCHR$("0000000000001C
FC0200000001010303 0D000000000001CFC0E")
1660  DEFCHR$(152)=HEXCHR$("0000000000030
3800F070E0808080C4FCF070F87C443438F8")
1670  DEFCHR$(153)=HEXCHR$("0000010000000
00010F020000010107 01D0001000000000")
1680  DEFCHR$(154)=HEXCHR$("001078B000020
40C0FC0C0000E0E8D8D8F8107B800000000")
1690  DEFCHR$(155)=HEXCHR$("0000000000001C
FC0200000001010303 0D000000000001CFC0E")
1700  DEFCHR$(156)=HEXCHR$("0000000000030
3800F070E0808080C4FCF070F87C44343878")
1710  DEFCHR$(157)=HEXCHR$("000000044269
0202030303472F1FCF8F030173F87070C0C0")
1720  DEFCHR$(158)=HEXCHR$("0000002040C3
4343C0C0C0E0FCF8F0F0C080CE1F0E0B0303")
1730  DEFCHR$(159)=HEXCHR$("00001C1F1F1D
181A0303032020222323030183F07C646062")
1740  DEFCHR$(160)=HEXCHR$("1008409204200
1000101850EE1C34120100000010080402 01")
1750  DEFCHR$(161)=HEXCHR$("0000387CFEFC
F870000003060F8F0E0600000387CFEFEFE7C")
1760  DEFCHR$(162)=HEXCHR$("000000000038
7C78000000000030787000000000000387C7C")
1770  DEFCHR$(163)=HEXCHR$("000000000000
0038000000000000200000000000000038")
1780  DEFCHR$(164)=HEXCHR$("000000000000
60E10204081008104872030E1C1818187 8F9")
1790  DEFCHR$(165)=HEXCHR$("000000003CFF
FFFF0000000003870800000000003CFFFFFF")
1800  DEFCHR$(166)=HEXCHR$("000000000000
0687402010081008164EC070381818 1E9F")
1810  DEFCHR$(167)=HEXCHR$("000003010011
0E000F0300063F1F0E000C0003010000000")
1820  DEFCHR$(168)=HEXCHR$("00007C980004
030EFC0400067E1F0F3EF8007C9800000000")
1830  DEFCHR$(169)=HEXCHR$("000001010001
01020F020000030303 0E0D0001010000000")
1840  DEFCHR$(170)=HEXCHR$("001BB8780008
0818FC040000787878F8F818B87B0000000")
1850  DEFCHR$(171)=HEXCHR$("000000000008
07000F0300031F0F07000C0000000000000")
1860  DEFCHR$(172)=HEXCHR$("0010B02842820
21CECCC000C4DEBE0E3CE0D0B02800000000")
1870  DEFCHR$(173)=HEXCHR$("034A0E4E4242
020E0F0500003E3E3E7EA0CA4E4E40400000")
1880  DEFCHR$(174)=HEXCHR$("C0507070404040
4070FEA4000007878787C0E5C787000000000")
1890  DEFCHR$(175)=HEXCHR$("1B03030F0F0F
0F1F203800202020000607B7B602060000000")
1900  DEFCHR$(176)=HEXCHR$("00034347FFFF
7F3F1C3C3C3800040808000000000000000")
1910  DEFCHR$(177)=HEXCHR$("30E0E2E2FFFF
FEFC000C3C5C0020101038302040000000000")
1920  DEFCHR$(178)=HEXCHR$("70E0E2E2FFFF
FEFC602C3C5C0020101070C302040000000000")
1930  DEFCHR$(179)=HEXCHR$("78F0E2E2FFFF
FEFC70642C3C4020101070C7830204000000")
1940  DEFCHR$(180)=HEXCHR$("610101000000
00000C120C1000140A01791919181810E0E03")
1950  DEFCHR$(181)=HEXCHR$("E7D7FF7F0F04
0000183C1800000000000E7D3E7FFFF3C0000")
1960  DEFCHR$(182)=HEXCHR$("868080000000
0000304830081028508091E9898181838700C0")
1970  DEFCHR$(183)=HEXCHR$("0000000000000C
1C000F0E0701010123 3F0F0E1F3E222C1C1F")
1980  DEFCHR$(184)=HEXCHR$("000000000038
3F4000000008080C0C0B0000000000383F70")
1990  DEFCHR$(185)=HEXCHR$("00081E0D0004
02033F3000000717 1B1B1F081E0D000000000")
2000  DEFCHR$(186)=HEXCHR$("0000080000000
0080F040000080B0E080B0008000000000000")
2010  DEFCHR$(187)=HEXCHR$("0000000000000C
1C000F0E0701010123 3F0F0E1F3E222C1C1E")
2020  DEFCHR$(188)=HEXCHR$("0000000000038
3F4000000008080C0C0B0000000000383F70")
2030  DEFCHR$(189)=HEXCHR$("C0A0680A7DE2
1104060607000008040606020700000001004")
2040  DEFCHR$(190)=HEXCHR$("040C38B256C3
04B2C0C0C000002060 40C080C00206030000")
2050  DEFCHR$(191)=HEXCHR$("3B1010103810
1010444444444444443838383838383838")
2060  DEFCHR$(192)=HEXCHR$("0000000000000
0000000000000030300000000000000303")
2070  DEFCHR$(193)=HEXCHR$("4041639FAFAF
05020E1E1C000004044240406090A0A05050")
2080  DEFCHR$(194)=HEXCHR$("0282C6F9F5F5
A0407078380000202042020206090505 0A0A")
2090  DEFCHR$(195)=HEXCHR$("0000000000000
0000000000000000C0C0000000000000C0C0")
2100  DEFCHR$(196)=HEXCHR$("0000000000000
006100050A040B1008720107 0E0C0C181879")
2110  DEFCHR$(197)=HEXCHR$("000000000003C
FFFF810000000003870C3000000003CFFFF")
2120  DEFCHR$(198)=HEXCHR$("0000000000000
0086000A0502010081 04E80E0703030181 89E")
2130  DEFCHR$(199)=HEXCHR$("00003E190020
C0703F2000607EF8F07C1F003E1900000000")
2140  DEFCHR$(200)=HEXCHR$("0000C0800088
7000F0C00060FCFB7000 3000C080000000000")
2150  DEFCHR$(201)=HEXCHR$("00181D1E0010
10183F2000001E1E1E1F1F181D1E000000000")
2160  DEFCHR$(202)=HEXCHR$("0000080800080
8040F0400000C0C0C070B0008080000000000")
2170  DEFCHR$(203)=HEXCHR$("00080D144241
403837330237B7D703C070B0D1400000000")
2180  DEFCHR$(204)=HEXCHR$("0000000000010
E000F0C000C0F8F0E0003000000000000000")
2190  DEFCHR$(205)=HEXCHR$("1F3568502850
28D0000000000000000018340800000000000")
2200  DEFCHR$(206)=HEXCHR$("54C2E45B2858
2A170000000000000000040E0000000000000")
2210  DEFCHR$(207)=HEXCHR$("0000000000000
0000000000000000000000000000000000000")
2220  DEFCHR$(208)=HEXCHR$("000001010202
0000000000000000E0E0000001010202 0E0E")
2230  DEFCHR$(209)=HEXCHR$("40A1231F2F5F
05040E1E1C0000044844 0A020102050D0D0")
2240  DEFCHR$(210)=HEXCHR$("0285C4F8F4FA
A020707838000020222102050408040A0B0B")
2250  DEFCHR$(211)=HEXCHR$("0000808040400
0000000000000070700000808040407070")
2260  DEFCHR$(212)=HEXCHR$("E161010100000
0000EC120C1220100804F979193130381C06")
2270  DEFCHR$(213)=HEXCHR$("E7C39FE777F0F
0400983C7E3C1800000E7C391C3E7FF3C00")
2280  DEFCHR$(214)=HEXCHR$("87B6808000000
0000374830480408 10209F9E988C0C1C3860")
2290  DEFCHR$(215)=HEXCHR$("0303010000000
0300200000000000000002C0101000000000")
2300  DEFCHR$(216)=HEXCHR$("F40CBCB8F0F4
ECEC0000000000000000000BBCB8000000000")
2310  DEFCHR$(217)=HEXCHR$("0303010001010
0107200000000000000002C0101000000000")
2320  DEFCHR$(218)=HEXCHR$("F40CDCBCBCBC
BC7C0000000000000000000BDCBC000000000")
2330  DEFCHR$(219)=HEXCHR$("2F303D1D0F2F
3737000000000000000003D1D000000000")
2340  DEFCHR$(220)=HEXCHR$("C0C0800000000
C0000400000000000000348080000000000")
2350  DEFCHR$(221)=HEXCHR$("2F303B3D3D3D
3D3E0000000000000000003B3D00000000")
2360  DEFCHR$(222)=HEXCHR$("C0C080008080
80E0040000000000000348080000000000")
2370  DEFCHR$(223)=HEXCHR$("00F0FAF2FFFF
FEFC383C742C4020101000307830400000000")
2380  DEFCHR$(224)=HEXCHR$("0001020500A0A
0000000000000000393A0001020500A0A3B3B")
2390  DEFCHR$(225)=HEXCHR$("8041A35F6F5F
09040E1E1C000004080404 0A0506050404 0")
2400  DEFCHR$(226)=HEXCHR$("01B2C5FAF6FA
9020707838000020120010205 0A060A0202")
2410  DEFCHR$(227)=HEXCHR$("008040A05050
0000000000000009C5C008040A05050DCDC")
2420  DEFCHR$(228)=HEXCHR$("0000000000000
0000001020408100C1200003070C0C181818")
2430  DEFCHR$(229)=HEXCHR$("0000000000000
3CFFA5000000000003E7800000000003CFF")
2440  DEFCHR$(230)=HEXCHR$("0000000000000
0000008040201008304800C0E0303018181B")
2450  DEFCHR$(231)=HEXCHR$("0000000010100
0003000000000000FF2100000000FFFF2F")
2460  DEFCHR$(232)=HEXCHR$("000000FCC000
00FCE070F8000000FE01E070F80007FEFE01")
2470  DEFCHR$(233)=HEXCHR$("0000208028000
2540000204060200000080002040202000000")
2480  DEFCHR$(234)=HEXCHR$("0000000820921
0800008040C08000002000804080802000000")
2490  DEFCHR$(235)=HEXCHR$("0000003F0300
003F070E1F0000007F80070E1F00E07F7F80")
2500  DEFCHR$(236)=HEXCHR$("0000080800000
00C0000000000000FF840000000000FFFFF4")
2510  DEFCHR$(237)=HEXCHR$("11040D052850
00100406000000000010C40804080000000")
2520  DEFCHR$(238)=HEXCHR$("04827480245 8
2010604000000000000000020002000000")
2530  DEFCHR$(239)=HEXCHR$("00001FFEFEE2
C7D7E0E0E000001030 30E0C0E0040602 0010")
2540  DEFCHR$(240)=HEXCHR$("0102050A152A
0000000000000000E4E80102050A152AEDED")
2550  DEFCHR$(241)=HEXCHR$("40E1A35FAF5F
39080E1E1C000004080804 0A050A0503000")
2560  DEFCHR$(242)=HEXCHR$("01B2C5FAF5FA
9C1070783800002010100102050A050A0C00")
2570  DEFCHR$(243)=HEXCHR$("8040A050A854
0000000000000002717804 0A050A854B7B7")
2580  DEFCHR$(244)=HEXCHR$("60E141010100
00006D72241A2050280478F971313170380C")
2590  DEFCHR$(245)=HEXCHR$("FFC391A3877F
0F0470BC7E7E7E3C0000FFC391A181C3FF3C")
2600  DEFCHR$(246)=HEXCHR$("06878280800 0
0000B64E2458040A14201E9F8E8C80E1C30")
2610  DEFCHR$(247)=HEXCHR$("03030103071F
0F060200000000000002E0101030000000")
2620  DEFCHR$(248)=HEXCHR$("F40CBC9EBE9F
0F1E0000000000000000BBC9E000000000")
2630  DEFCHR$(249)=HEXCHR$("0303000010F
0703200000000000002C0100000000000")
2640  DEFCHR$(250)=HEXCHR$("74EC58F0ECFC
CC9C0000000000000000000818F000000000")
2650  DEFCHR$(251)=HEXCHR$("2F303D797DF9
F078000000000000000103D790000000")
2660  DEFCHR$(252)=HEXCHR$("C0C080C0E0F8
F0E040000000000000748080C000000000")
2670  DEFCHR$(253)=HEXCHR$("2E371A2F377F
733D0000000000000000101 82F00000000")
2680  DEFCHR$(254)=HEXCHR$("C0C000C0F8F0
E0C0300000000000030000000000000")
2690  DEFCHR$(255)=HEXCHR$("F0F8383C3C3C
3C3E0000000000000053A3800000000")
2700  BOOT
```

リスト2　ギルミス メイン　ソース・リスト

```
ｦ0 WIDTH40:SCREEN0,0,0:CLS4:CLR:PRW:COLO
R7,0:DIM AO(5),MO(5),KX(2),KY(2),KK(2),K
G(2),KUA(2),KD(2),H$(5),FX(3),FY(3),FF(3
),K$(3),MI(4),MX(4),MY(4),MM(4)
20 CGEN0:COLOR7,0,0,0:FORI=0TO7:PALETI,I
:NEXT:A$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):R1$=
"ノ"+A$+"ｺｺ":R2$="＼□"+A$+"ｯｦ":AA$=CHR$(3
1)+CHR$(29):KA$="   "+A$+"   ":CLICKOFF
30 '■■■ ｼｮｷ
40 GOSUB3580:GOSUB3780
70 FORI=0TO5:MO(I)=0:NEXT:KA=1:OY=11:OU=
0:OI=0:CGEN1:SC=0:NO=5:MOT=0:IG1=0:IG2=0
:LOCATE34,5:PRINT"")))))":PALET
80 GX=26:GY=22:FORI=0TO2:KX(I)=7:KY(I)=9
:KK(I)=0:KD(I)=0:NEXT:TX=7:TY=9:HX=7:HY=
9:BX=26:BY=10:UD=0:GH=0:FORI=0TO3:FF(I)=
0:NEXT:GOSUB 2920
90 HH=0:HD=1:HA=1:MK=20:BMX=7:BMY=8:BH=1
:DX=13:DX1=6:DD=1:DD1=1:KKA=1:DB=1:KK=1:
B1=0:CONSOLE:PL=0:MI=0:DA=0:P=0:FORI=0TO
4:MI(I)=0:NEXT:ON KA GOSUB 4140,4220,430
0,4380,4480,4560,4640,4720,4800,4880
120 FORI=12TO15:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(K$(I-
12)):NEXT:K$(0)="@BBBBBBE":K$(1)="  ACCCC
D ":K$(2)="  @BBE  ":K$(3)="   AD   ":IF
 KA=4 AND MO(3)=0 THEN ELSE GOSUB3850
135 IF KA=10 THEN B1=192:B2=192:RH=1:GX=
6:GH=1:SX=15:SY=20:XR=1:YR=1:RX=25:RY=9:
GOTO160
140 IF KA<>1 THEN 170
150 GH=1:GX=6:LOCATE0,24:GOSUB3480:PRINT
"+++++":LOCATE31,24:PRINT"+++":GOSUB29
30:A1=0:A2=5:A3=22:GOSUB3775:GOSUB3480:S
OUND0,99:SOUND1,2:SOUND7,184:SOUND12,100
:SOUND13,0
160 TIME=0:GOSUB2930:LOCATE6,22:PRINTH$(
1):LOCATE5,22:PRINT"J"+AA$+":":WAIT800
170 MI$="PO"+A$+"`a":M2$="RS"+A$+"bc":M3
$="TU"+A$+"de":M4$="  "+A$+"VW":M5$="XY"
+A$+"hi":M6$="ZI"+A$+"jk":GOSUB4960:REST
ORE5010:TIME=0
175 IF KA=10 THEN LINE(48,64)-(96,79),PS
ET,2,BF:LINE(96,64)-(144,79),PSET,6,BF:L
INE(144,64)-(192,79),PSET,4,BF:LINE(48,7
1)-(192,71),PSET,0,BF
180 '■■■ GILMIS  MOVE
190 GGX=GX:GGY=GY:LOCATE17,8:PRINT"=":LO
CATE14,9:PRINT"LMLMLM":S=STICK(ST):IF(S=
0 AND UD=0) OR UD<>0 THEN IF GH=0 GH=2 E
LSE IF GH=1 GH=3
195 IF(S=4 OR S=6)AND KA=10 AND GX=6 AND
 GY>=17 THEN 220
200 UU=UD:X=GX:Y=GY:IF S=4 THEN GH=0:IF
UD=0 THEN GX=GX-1 ELSE GOSUB3980:UD=UU:G
X=GX+JJ
210 IF S=6 THEN GH=1:IF UD=0 THEN GX=GX+
1 ELSE GOSUB4060:UD=UU:GX=GX+JJ
220 IF S=8 AND(UD=0 OR MO(1)=1) THEN UD=
-1:UDD=0
230 IF S=8 AND GY=8 AND MO(1)=1 THEN UD=
0:GOTO310 ELSE IF GY<=8 AND UD=-1 THEN U
D=0 ELSE IF GY=>22 AND UD=1 THEN GY=22:U
D=0
240 X=GX:Y=GY:GOSUB3870:IF UD=0 AND PA=3
2 AND PB=32 THEN UD=1:GOTO270
250 GOSUB3880:IF UD<>0 AND PA=45 AND S=4
 THEN UD=0:GOTO200
260 IF UD<>0 AND PB=45 AND S=6 THEN UD=0
:GOTO200
270 GOSUB3890:IF UD=-1 AND(PA=45 OR PB=4
5)THEN UD=1
280 GOSUB3870:IF UD=1 AND(PA=45 OR PB=45
)THEN UD=0
290 IF UD<>-1 AND KOY=GY+2 AND GX+1>=KOX
+KK AND GX<=KOX+7-KK THEN UD=0
300 IF UD=-1 AND KOY=GY-1 AND GX+1>=KOX+
KK AND GX<=KOX+7-KK THEN Y=GY:GOSUB3870:
IF PA=45 OR PB=45 THEN UD=0 ELSE UD=1
310 IF UD=-1 THEN UDD=UDD+1:IF UDD=>1 TH
EN GY=GY-1:UDD=0:GOTO320
315 IF UD=1 THEN GY=GY+1
320 IF GY>=22 THEN GY=22
325 IF KA<>10 AND GY=22 AND GX=28 THEN 1
970 ELSE IF KA=9 AND GY=22 AND GX=2 AND
MO(2)=1 THEN 2020
328 IF MOT=1 AND KA=10 THEN 350
330 IF MOT=1 AND KA=9 AND GY=22 THEN GOS
UB360:IF GX<=3 THEN GX=3:GOTO400ELSE400
340 IF MOT=1 AND KA<>9 AND GY=22 THEN GO
SUB380:GOTO400
350 GOSUB360:GOSUB380:GOTO400
360 IF GX>=26 THEN GX=26
370 RETURN
380 IF GX<=6 THEN GX=6
390 RETURN
400 LOCATEGGX,GGY:PRINT KA$;:GG=GG+1+(GG
>4)*6:ON GH+1 GOSUB 2920,2930,3031,3041
410 LOCATEGX,GY:PRINT H$(GG);:HGG$=H$(GG
)
430 '■■■ ﾐｻｲﾙ
435 IF MO(0)=1 THEN OI=4:OU=5 ELSE OI=0:
OU=0
438 IF KA=10 AND MO(0)=1 THEN OI=2:OU=3
440 P=P+1:IF P=>OU THEN P=0
450 IF STRIG(ST) AND MI(P)=0 THEN MI(P)=
```

▶自分の生まれた日は，何曜日だったろうか．などと考えているうちに，西暦1年1月1日は何曜日だったろうかとふと思い，プログラムを作る決心をし，3日がかりで作りました．20行たらずのプログラムですが，たぶん間違ってないと思います．さてみなさん，西暦1年1月1日は何曜日でしょうか？

（ブルーポイント）

```
1:MX(P)=GX:MY(P)=GY:MM(P)=GH:GOSUB3480:P
LAY"V1607D0E0D0:V1501D0E0D0":IF GH=2 THE
N MM(P)=0 ELSE IF GH=3 THEN MM(P)=1
460 FORZ=0TO 01:IF MI(Z)=0 THEN 620
470 FORI=0TO1
480 PA=PEEK((MY(Z)-7)*29+AD+MX(Z)-3):PB=
PEEK((MY(Z)-7)*29+AD+MX(Z))
490 IF PA=45 OR PB=45 THEN MI(Z)=0:LOCAT
EMX(Z),MY(Z):PRINT"  ";:GOTO630
500 IF MX(Z)<=6 AND MM(Z)=0 THEN MI(Z)=0
:LOCATEMX(Z),MY(Z):PRINT"  ";:GOTO630
510 IF MX(Z)=>26 AND MM(Z)=1 THEN MI(Z)=
0:LOCATEMX(Z),MY(Z):PRINT"  ";:GOTO630
511 IF KA=10 AND GY>=18 AND MX(Z)=>6 AND
 MM(Z)=1 THEN MI(Z)=0:LOCATEMX(Z),MY(Z):
PRINT"  ";:GOTO630
520 LOCATEMX(Z),MY(Z):PRINT"  ";
530 MX(Z)=MX(Z)+(MM(Z)*2-1)
535 IF KA=10 AND MX(Z)-1<=RX AND MX(Z)+1
>=RX AND MY(Z)-1<=RY AND MY(Z)+1>=RY THE
N GOSUB3841:GOTO620
536 IF KA=10 THEN 610
540 IF HH=0 AND(HX)=MX(Z)-1 AND HX<=MX(Z
)+2)AND HY=MY(Z) GOSUB3410:HH=1:HK=5:MI(
Z)=0:LOCATEHX,HY:PRINT"   "+AA$+" ":GOTO
630
550 IF (MX(Z)=BX-1 OR MX(Z)=BX) AND MY(Z
)=BY GOSUB3400:MI(Z)=0:IF KA=5 THEN B1=B
1+1:GOTO630 ELSE 630
560 IF (BMX=MX(Z) OR BMX=MX(Z)+1)AND(BMY
=MY(Z) OR BMY+1=MY(Z)) GOSUB3420
570 FORU=0TO1:IF(DX+U*10=MX(Z) OR DX+1+U
*10=MX(Z))AND(DY=MY(Z) OR DY+1=MY(Z)) GO
SUB3410:MI(Z)=0:GOTO630 ELSE NEXT
580 FORU=0TO1:IF KA=10 AND(DX1+U*10=MX(Z
) OR DX1+1+U*10=MX(Z))AND DY1=MY(Z) GOSU
B3410:MI(Z)=0:GOTO630 ELSE NEXT
590 FORII=0TOKU:IF KK(II)=0 AND MX(Z)>=K
X(II)-1 AND MX(Z)<=KX(II)+1 AND(MY(Z)=KY
(II) OR MY(Z)=KY(II)+1)THEN KK(II)=40:SC
=SC+KA:GOSUB3410:B2=B2+1:IF KD(II)=0 THE
NLOCATEKX(II),KY(II)+1:PRINT"   " ELSE
LOCATEKX(II)+1,KY(II):PRINTKA$;
600 NEXT
610 LOCATE MX(Z),MY(Z):PRINT"ｷｷ":NEXT
620 NEXT
630 FORI=0TO3:IF FF(I)=0 THEN LOCATEFX(I
),FY(I):PRINT#0,CHR$(12)+CHR$(13):LOCATE
FX(I),FY(I)+1:PRINT#0,CHR$(14)+CHR$(15)
635 IF GX=FX(I) AND GY=FY(I) AND FF(I)=0
 THEN FF(I)=1:GOSUB3470:SC=SC+KA:GOSUB34
80:SOUND12,10:PLAY"V1605G1A2+E4:V1304G1A
2+C4:V1406G1A2+C4"
640 NEXT
650 '■■■ SPIDER
660 IF KU=-1 THEN 800 ELSE FOR I=0TO KU:
KKX=KX(I):KKY=KY(I)
668 IF KK(I)>0 THEN GOSUB2950:KK(I)=KK(I
)-1:LOCATEKKX+1,KKY:PRINTKA$;:GOTO775
670 UU=KD(I):X=KX(I):Y=KY(I):IF KD(I)=0
THEN KX(I)=KX(I)+KUA(I)
680 X=KX(I):Y=KY(I):GOSUB3890:IF RND(4)=
0 AND KD(I)=0 AND PB=32 AND PC=32 THEN K
D(I)=-1:GOSUB2875:GOTO750
690 IF KY(I)<=8 AND KD(I)=-1 THEN KD(I)=
0 ELSE IF KY(I)=>22 AND KD(I)=1 THEN KY(
I)=22:KD(I)=0
700 X=KX(I):Y=KY(I):GOSUB3870:IF KD(I)=0
 AND PB=32 AND PC=32 THEN KD(I)=1:GOSUB2
875:GOTO730
710 IF KD(I)=0 AND RND(20)=0 GOSUB3900
720 GOSUB3870:IF KD(I)<>0 AND (PE=45 OR
PF=45)THEN KD(I)=0:GOSUB3900:GOSUB2875
730 GOSUB3890:IF KD(I)=-1 AND(PA=45 OR P
B=45 OR PC=45 OR PD=45)THEN KD(I)=1
740 GOSUB3870:IF KD(I)=1 AND(PB=45 OR PC
=45)THEN KD(I)=0:GOSUB2875
750 KY(I)=KY(I)+KD(I):IF KY(I)>=22 THEN
KY(I)=22:GOSUB2875
760 IF KX(I)<=7 THEN KUA(I)=1 ELSE IF KX
(I)>=24 THEN KUA(I)=-1
770 IF KD(I)=0 THEN LOCATEKKX,KKY+1:PRIN
T"   ":GOSUB2875:GOSUB2940 ELSE LOCATEK
KX+1,KKY:PRINTKA$:GOSUB3061
775 KG(I)=KG(I)+1+(KG(I)>4)*6:IF KD(I)=0
 THEN LOCATEKX(I),KY(I):PRINT H$(KG(I));
 ELSE LOCATEKX(I)+1,KY(I):PRINTH$(KG(I))
;
780 NEXT
790 '■■■ Hﾒｰﾙ
800 IF HM=0 THEN 970
810 HHX=HX:HHY=HY:IF HH=0 THEN 860
820 IF HH=1 THEN HK=HK-1:GOSUB3300:IF HK
=0 THEN HH=2
830 IF HH=2 THEN HH=3:HG=0:HA=(GX<HX)-(G
X>HX):XX=GX
840 IF HH=3 THEN GOSUB3310
850 GOTO960
860 IF HD=0 THEN HX=HX+HA
870 X=HX:Y=HY:GOSUB3890:IF RND(3)=0 AND
HD=0 AND PA=32 AND PB=32 AND PC=32 THEN
HD=-1:GOTO910
880 IF HY<=8 AND HD=-1 THEN HD=0 ELSE IF
 HY=>22 AND HD=1 THEN HY=22:HD=0
8 ) X=HX:Y=HY:GOSUB3870:IF HD=0 AND PA=3
2 AND PB=32 AND PC=32THEN HD=1:GOTO910
900 GOSUB3880:IF HD<>0 AND(PA=45 OR PC=4
5)THEN HD=0:GOSUB3930
910 GOSUB3890:IF HD=-1 AND(PA=45 OR PB=4
5 OR PC=45)THEN HD=1
920 GOSUB3870:IF HD=1 AND(PA=45 OR PB=45
 OR PC=45)THEN HD=0
930 HY=HY+HD:IF HY>=22 THEN HY=22
940 IF HX<=6 THEN HA=1 ELSE IF HX>=25 TH
EN HA=-1
950 LOCATEHHX,HHY:PRINT"   ":LOCATEHHX,H
HY+1:PRINT"   ":HG=HG+1+(HG>2)*4:GOSUB29
60:LOCATEHX,HY:PRINTH$(HG);
960 '■■■ BALLER
970 IF BAL=0 THEN 1080
980 IF MK=0 THEN 1000
990 MK=MK-1:GOSUB2980:GOTO1070
1000 MMX=BMX:MMY=BMY:IF MD=0 THEN BMX=BM
X+MA
1010 X=BMX:Y=BMY:GOSUB3870:IF MD=0 AND P
A=32 AND PB=32 THEN MD=1:GOTO1030
1020 GOSUB3880:IF MD=1 AND(PA=45 OR PB=4
5)THEN MD=0:GOSUB3950
1030 GOSUB3870:IF MD=1 AND(PA=45 OR PB=4
5)THEN MD=0
1040 BMY=BMY+MD:IF BMY>22 THEN BMY=8:BMX
=RND(15)+10:MD=1:MK=20
1050 IF BMX<=6 THEN MA=1 ELSE IF BMX>=26
 THEN MA=-1
1060 LOCATEMMX,MMY:PRINTKA$;:IF MD=0 THE
N GOSUB2990 ELSE GOSUB2980
1070 MG=MG+1+(MG>2)*4:LOCATEBMX,BMY:PRIN
TH$(MG);
1080 '■■■ ﾎﾞｽ
1085 IF KA=10 THEN 1210
1090 IF TIME>90 THEN 1110
1100 GOSUB3000:GOSUB3340:GOTO1210
1110 BBX=BX:BBY=BY:IF BD=0 THEN BX=BX+BA
1120 X=BX:Y=BY:GOSUB3890:IF GY<BY AND RN
D(3)=0 AND BD=0 AND PA=32 AND PB=32 THEN
 BD=-1:GOTO1160
1130 IF BY<=8 AND BD=-1 THEN BD=0 ELSE I
F BY=>22 AND BD=1 THEN BY=22:BD=0
1140 X=BX:Y=BY:GOSUB3870:IF BD=0 AND PA=
32 AND PB=32 THEN BD=1:GOTO1160
1150 GOSUB3880:IF BD<>0 AND(PA=45 OR PB=
45)THEN BD=0:GOSUB3970
1160 GOSUB3890:IF BD=-1 AND(PA=45 OR PB=
45)THEN BD=1
1170 GOSUB3870:IF BD=1 AND(PA=45 OR PB=4
5)THEN BD=0
1180 BY=BY+BD:IF GY<>BY AND BY>=22 THEN
BY=8
1190 IF BX<=6 THEN BA=1:BH=2 ELSE IF BX>
=26 THEN BA=-1:BH=1
1200 ON BH GOSUB 3010,3020:LOCATEBBX,BBY
:PRINTKA$;:BG=BG+1+(BG=1)*2:LOCATEBX,BY:
PRINTH$(BG);
1210 '■■■ ﾓﾁﾓﾉ
1220 ON KA GOSUB 1840,1940,1860,3470,188
0,3470,1920,3470,3470,3470
1225 IF KA=10 THEN 2350
1230 '■■■ ﾀﾞﾙﾏｬﾝ
1235 IF KA=10 THEN 1370
1240 FORI=0TO1:LOCATE DX+I*10,DY:PRINT K
A$;:NEXT
1250 DA=DA+DB:IF DA=>7 THEN DB=-1 ELSE I
F DA<=1 THEN DB=1
1260 DX=DX+DD:IF DX<=7 THEN DD=1 ELSE IF
 DX=>13 THEN DD=-1
1270 FORI=0TO1:LOCATEDX+I*10,DY:ON DA GO
SUB 3070,3090,3110,3130,3150,3170,3070
1280 LOCATEDX+I*10,DY+1:ON DA GOSUB 3080
,3100,3120,3140,3160,3180,3080:NEXT
1350 '■■■ ｺﾝﾁｬﾝ
1360 LOCATEKOX,KOY:PRINT K$(KK);:KK=KK+K
KA:IF KK<=0 THEN KKA=1 ELSE IF KK>=3 THE
N KKA=-1
1370 '■■■ KEY
1380 IF MOT=0 AND GX=KX AND GY=KY THEN L
OCATEGX,GY:PRINTM1$;:GOSUB3480:PLAY"V160
4E2D1E2C1O5E2D1E2C1O6E2C1E2F1:V1604E2D1E
2C1E2D1E2C1E2C1E2F1":MOT=1:ME1$="It's a
key.":ME2$="Go out of the room.":MM$=M1$
:GOSUB3200
1390 IF KA=9 AND GX=6 AND GY=22 AND MOT=
1 THEN LOCATE5,22:PRINT" "+AA$+" ";
1400 IF KA<>9 AND GX=26 AND GY=22 AND MO
T=1 THEN LOCATE28,22:PRINT" "+AA$+" ";
1410 GOSUB3490:CGEN0:LOCATE34,4:PRINT"
  ";:LOCATE34,4:PRINTKA;"F":CGEN1
1420 LOCATE34,5:PRINT"  ":FORI=1TONO:
LOCATE33+I,5:PRINT")";:NEXT
1430 '■■■ ｶﾌﾚ ｷｬﾗ
1440 IF IG1=0 AND GY=22 AND GX=26 AND ST
ICK(0)=2 THEN ELSE 1460
1450 GOSUB3480:IG1=1:FORI=0TO5:MM$="":LO
CATEGX,GY:PRINTMM$;:PLAY"V1606G5C2:G5C2"
:PLAY"D4#C2:D4#C2":NEXT:SS=KA*20:GOSUB33
50:SC=SS+SC:NO=5
1460 IF SC=10 OR SC=100 OR SC=150 OR SC=
200 THEN ELSE1490
1470 MM$="  "+A$+"fg":LOCATEGX,GY:PRINTM
M$:GOSUB3480:PL$="V1605G7B6+D5R1D6G4R1G6
R1D5R1D6":PLAY PL$+":"+PL$:SS=SC*2:GOSUB
3350:SC=SC+SC*2
1480 '
1490 IF INKEY$(0)=CHR$(&H1B) THEN ELSE15
20
1500 GOSUB3390:GOSUB3480:BOX(6,8)-(27,23
),"  ":COLOR2:CGEN0:LOCATE10,11:PRINT"GIL
MIS for X1.":COLOR5:LOCATE12,20:PRINT"PU
SH SPACE":COLOR7:LOCATE8,14:PRINT"Progra
m by)YAHITHI"
1510 PLAY"V1606E5C5-A5+C5E7R2E5D5C5-B5+C
5D7R1D5C5-B5A5B5+C5D5-B5A8:V1006R5E5E5E5
E7R2E5C5C5C5C7R1F5F5A5A5G5G5G5B5A8":GO
SUB3270:CGEN1:GOSUB3850:LOCATE2,24:PRINT
"+++";
1520 '■■■ ﾊﾝﾃｲ
1530 IF INKEY$(0)="." THEN 1530
1535 IF KU=-1 THEN 1580
1540 FORI=0TO KU:IF KK(I)>0 THEN 1560
1550 IF KD(I)<>0 AND GX-2<=KX(I) AND GX>
=KX(I) AND GY-1<=KY(I) AND GY+1>=KY(I) T
HEN 1780
1555 IF KD(I)=0 AND GX-3<=KX(I) AND GX+1
>=KX(I) AND(GY+1=KY(I) OR GY=KY(I))THEN
1780
1560 NEXT
1570 IF GX-1<=BX AND GX+1>=BX AND GY-1<=
BY AND GY+1>=BY THEN 1780
1580 IF BAL=0 THEN 1630
1590 ON MD+1 GOTO 1600,1620
1600 IF GX-1<=BMX AND GX+1>=BMX AND GY=B
MY THEN 1780
1610 GOTO1630
1620 IF GX-1<=BMX AND GX+1>=BMX AND GY-1
<=BMY AND GY+1>=BMY THEN 1780
1630 IF HM=0 THEN 1645
1640 IF GX-2<=HX AND GX+1>=HX AND GY-1<=
HY AND GY+1>=HY THEN 1780
1645 IF KA=10 THEN 1670
1650 FORI=0TO1:IF GX-1<=DX+I*10 AND GX+1
>=DX+I*10 AND GY-1<=DY AND GY+1>=DY THEN
 1780
1660 NEXT
1670 IF KA=10 AND GX-1<=RX AND GX+1>=RX
AND GY-1<=RY AND GY+1>=RY THEN FORI=0TO5
:BEEP1:NEXT:B1=B1-15:IF B1<64 THENB1=64L
INE(48,64)-(192,71),PSET,0,BF:GOTO1810 E
LSE LINE(192,64)-(B1,70),PSET,0,BF
1690 IF INKEY$(0)=" " THEN KA=9:FORI=0TO
5:MO(I)=1:NEXT:MOT=1:GX=2:GY=22:GOTO90
1700 TEMPO7500:SOUND12,15:SOUND7,249:GOS
UB3370
1710 READ O$,W$:IF O$="H" THEN RESTORE50
10:READ O$,W$
1720 IF O$="R0" THEN O$=""
1730 IF W$="R0" THEN W$=""
1740 IF TIME>90 THEN FORI=0TO4000:NEXT:G
OTO1760
1750 FORI=0TO6000:NEXT
1760 PLAY":V1604"+O$+":V1604"+W$:SOUND7,
249:SOUND13,0:GOTO180
1770 '■■■ ﾘｰｽ ｼｮ
1780 GOSUB3480:SOUND2,255:SOUND4,255:SOU
ND12,100:SOUND11,255:SOUND13,0:SOUND7,24
8:SOUND6,31:LOCATEGX,GY:PRINT"  "
1790 FORI=1TO3:SOUND0,10:PLAY"V1602G2:O2
F2":LOCATEGX,GY+1:PRINT"!"+CHR$(34):PLAY
"F2:E2":SOUND0,130:LOCATEGX,GY+1:PRINT"#
$":PLAY"E2:C2":LOCATEGX,GY+1:PRINT"%&":P
LAY"D2:-B2":SOUND0,255:LOCATEGX,GY+1:PRI
NT"'(":PLAY"-A2:F2":NEXT
1795 SOUND0,10:LOCATEGX,GY+1:PRINT"!"+CH
R$(34):PLAY"V1602G6:O2E6":SOUND0,130:LOC
ATEGX,GY+1:PRINT"#$":PLAY"E4:C4":LOCATEG
X,GY+1:PRINT"%":PLAY"D5:-B5":SOUND0,255
:LOCATEGX,GY+1:PRINT"'(":PLAY"-A9:F9"
1800 SOUND13,0:SOUND7,255:SOUND13,0:NO=N
O-1:LOCATE34+NO,5:PRINT" ":IF NO<=0 THEN
1810 ELSE 80
1810 '■■■ GAME OVER 1
1820 SOUND7,255:GOSUB3390:LOCATE12,16:CG
EN:COLOR2:PRINT"GAME  OVER":WAIT5000:LIN
E(48,64)-(230,80),PSET,0,BF:IF HI<SC THE
N HI=SC
1830 CLS:COLOR7:SCREEN1,1,1:GOSUB3630:SC
REEN0,0,0:GOSUB3830:CGEN1:GOTO70
1840 IF MO(0)=0 AND DX<=GX AND DX+10=>GX
 AND DY=GY THEN MO(0)=1:ME1$="Continuity
 shot.":ME2$="":MM$=M4$:GOSUB3190:OI=4:O
U=5
1850 RETURN
1860 IF MO(1)=0 AND GX=16 AND GY=8 THEN
MO(1)=1:ME1$="It's a shoes.":ME2$="Jump
again!!":MM$=M3$:GOSUB3190
1870 RETURN
1880 IF MO(2)=0 AND B1>=3 THEN MO(2)=1:M
E1$="It's a long rope.":ME2$="Climb Divi
ne Tower.":MM$=M6$:GOSUB3190
1890 RETURN
1920 IF MO(4)=0 AND KOY=GY+2 AND GX+1>=K
OX+KK AND GX<=KOX+7-KK THEN MO(4)=1:ME1$
="It's a medicine.":ME2$="It's sulphuric
acid.":MM$=M5$:GOSUB3190
1930 RETURN
1940 IF MO(3)=0 AND B2>=7 THEN MO(3)=1:M
E1$="It's a battery.":ME2$="Use in the d
ark":MM$=M2$:GOSUB3190
1950 RETURN
1960 '■■■ ｶｲ ｱｶﾞﾙ
1970 B1=0:B2=0:KA=KA+1:GOSUB3430:LOCATE2
7,22:PRINTKA$;:LOCATE36,9:PRINTKA$:ED=AD
:CONSOLE 7.18.0,34
1980 CGEN1:FORII=0TO28:LOCATEII+2,7:PRIN
T#0,CHR$(PEEK(AD+29+II));:NEXT:IF KA=10
THEN LOCATE3,22:PRINTR1$+A$+"  ";:LOCATE
3,8:PRINT"=" ELSE LOCATE29,21:PRINTR1$+A
$+"**";
1990 AD=AD-29:IF AD=ED-580 THEN MOT=0:IF
```

リスト2　ギルミス　メイン　ソース・リスト

```
 KA=10 THEN80 ELSE LOCATE29,21:PRINT"**"
+A$+"**":GOTO80
2000 LOCATE0,7:PRINTCHR$(15):GOTO1980
2010 '■■■ 10 カイ イク
2020 GX=3:IF MO(2)=0 THEN 330
2030 GOSUB3480:LOCATE3,22:PRINT R1$;FORI
=21TO7STEP-1:LOCATE3,I:PRINT"=";:PLAY"V1
605#A0#B0":NEXT:GOTO1970
2340 '■■■ シーラ
2350 LOCATESX,SY:PRINTKA$:LOCATESX,SY+2:
PRINT"  ":IF SX<=10 THEN SY=SY+RND(3)-1:
XR=1 ELSE IF SX>=24 THEN SY=SY+RND(3)-1:
XR=-1
2360 IF SY<=19 THEN SX=SX+RND(3)-1:YR=1
 ELSE IF SY>=21 THEN SX=SX+RND(3)-1:YR=-1
2370 GOSUB3060:SX=SX+XR:SY=SY+YR:GR=GR+1
+(GR=>1)*2:LOCATESX,SY:PRINTH$(GR);
2371 COLOR5:CGEN:LOCATE6,8:PRINT"リース":LO
CATE6,9:PRINT"ｶﾞﾙﾀﾞｰ":COLOR7:CGEN1:IF B2
=0 THEN 1230
2372 RRX=RX:RRY=RY:IF B2<=48 THEN GOSUB3
450:WAIT10:GOSUB3450:GOSUB3471:LOCATE10,
13:CGEN:PRINT"ｶﾞﾙﾀﾞｰ ヲ ﾀｵｼﾀﾞ":WAIT800:LOC
ATE10,13:PRINT"                ":B2=0:LOCAT
ERX,RY:PRINTKA$;:IF MO(4)=1 THEN 2620 EL
SE LOCATE10,13:PRINT"シーラヲ ｽｸｴﾅｲﾈ":WAIT800
:GOTO1810
2375 CGEN1:IF B1<=48 THEN 1810
2400 UU=RD:X=RX:Y=RY:IF(GX<RX AND RND(2)
=0) OR RND(8)=0THEN RX=RX-1
2410 IF(GX>=RX AND RND(2)=0)OR RND(8)=0T
HEN RX=RX+1
2420 IF RX<=GX THEN RH=1 ELSE RH=0
2430 IF(GY<RY AND RND(3)=0)OR RND(7)=0TH
EN RD=-1:UDD=0
2435 IF RY<=8 AND RD=-1 THEN RD=1 ELSE I
F RY=>16 AND RD=1 THEN RY=16:RD=0
2530 RY=RY+RD:IF RY>=16 THEN RY=16
2590 IF RX>=26 THEN RX=26 ELSE IF RX<=6
THEN RX=6
2591 LOCATERRX,RRY:PRINT KA$;:RG=RG+1+(R
G>4)*6:ON RH+1 GOSUB 3030,3040:LOCATERX,
RY:PRINTH$(RG);
2592 '■■■ ﾐｻｲﾙ
2594 PM=PM+1:IF PM=>3 THEN PM=0
2596 IF((GY-3<RY AND GY+2>RY AND RND(3)=
0)OR RY=GY)AND KK(PM)=0 THEN KK(PM)=1:KX
(PM)=RX:KY(PM)=RY:KG(PM)=RH:GOSUB3450
2597 FORZ=0TO2:IF KK(Z)=0 THEN 2609
2598 FORI=0TO1
2601 IF(KX(Z)<=6 AND KG(Z)=0) OR(KX(Z)=>
26 AND KG(Z)=1)THEN KK(Z)=0:LOCATEKX(Z),
KY(Z):PRINT" ":GOTO2609
2603 LOCATEKX(Z),KY(Z):PRINT" ";
2604 IF KX(Z)-1<=GX AND KX(Z)+1>=GX AND
KY(Z)-1<=GY AND KY(Z)+1>=GY THEN GOSUB26
11:GOTO2609
2605 KX(Z)=KX(Z)+(KG(Z)*2-1)
2607 LOCATE KX(Z),KY(Z):PRINT"+";:NEXT
2609 NEXT
2610 GOTO1230
2611 GOSUB3450:B1=B1-5:LINE(192,64)-(B1,
70),PSET,0,BF:KK(Z)=0:LOCATEGX,GY:PRINTK
A$;:LOCATEKX(Z),KY(Z):PRINT" ":GX=GX+(KG
(Z)*2-1):IFGX<=7THENGX=7 ELSE IFGX>=25TH
ENGX=25
2612 RETURN
2620 '■■■ ﾀｽｹﾙ
2630 GOSUB3860:CGEN1:LOCATE12,16:PRINTR1
$:LOCATE14,21:GOSUB3060:PRINTH$(1);:GOSU
B3480:PLAY"V1605B5;O6C5":LOCATE14,16:PRI
NTM5$:GOSUB3410:WAIT800:GOSUB3420:FORI=8
TO27:LOCATEI,18:PRINT" ":NEXT:WAIT500
2640 LOCATE14,21:PRINTKA$:LOCATE14,22:PR
INTH$(0);:LOCATE14,24:PRINT",,";:LOCATE1
4,16:PRINTKA$:FORI=16TO22:LOCATE12,I:PRI
NTR1$;:PLAY"V1605C2B2:O6F2G2":WAIT150:LO
CATE12,I:PRINTKA$;:NEXT
2710 SCREEN1,1,1:CLS:PALET5,6:PALET6,1:L
OCATE13,20:PRINTR1$:LOCATE15,20:PRINT">?
"+A$+"NO":CGEN0:LOCATE17,5:PRINT"ﾜｸｾｲ ｷﾞﾙﾐｽ ﾆ":LOCATE21,6:PRINT"ﾍｲｶ ｶﾞ ｵﾄｽﾞﾚﾀ...
"
2720 GOSUB3480:TEMPO120:SOUND12,150:PLAY
"V1604B5G5O5D5O4A3B3:V1605C7O4A7:"
2730 PLAY"O4G5B5O5D7:O5D7G7:"
2740 PLAY"O4A5F3G3B3O5C3:O5D3O4G3A7:"
2750 PLAY"O5F7O4B9:O5D5O4G3A3O5D3O4B3D8:
":COLOR5:LOCATE21,8:PRINT"THE END."
2760 GOTO2760
2850 '■■■ ｻﾌﾞ ﾙｰﾁﾝ
2860 PSET(I,II,1):PSET(I+2,II+2,1):PSET(
I+4,II,1):PSET(I+6,II+2,1)
2870 PSET(I,II+4,1):PSET(I+2,II+6,1):PSE
T(I+4,II+4,1):PSET(I+6,II+6,1):RETURN
2875 LOCATEKKX+1,KKY:PRINT"  ";:LOCATEKK
X,KKY+1:PRINT"    ":LOCATEKX(I)+1,KY(I):
PRINT"  ";:LOCATEKX(I),KY(I)+1:PRINT"
 ":RETURN
2880 GG=GG+1+(GG=1)*2:RETURN
2890 LOCATESX,SY:PRINTKAA$;:LOCATESX+2,S
Y:PRINTKA$;:RETURN
2910 LOCATESX,SY:PRINTH$(GG);:RETURN
2920 H$(0)="ｺﾆ"+A$+"ｱｲ":H$(2)="ｺﾆ"+A$+"ﾚ
ｰ":H$(1)="ｺﾆ"+A$+"ｳｴ":H$(3)="ﾍﾝﾍ"+A$+"ｵｯ
":H$(4)=H$(2):H$(5)=H$(1):RETURN
2930 H$(0)="ｷｸ"+A$+"ﾇｽ":H$(2)="ｷｸ"+A$+"ｹ
ｺﾞ":H$(1)="ｷｸ"+A$+"ﾉﾊﾞ":H$(3)="ｻｼ"+A$+"ﾋﾌ
":H$(4)=H$(2):H$(5)=H$(1):RETURN
2940 H$(0)="  "+A$+"※土台木":H$(1)="  "+A$+
"■□■◆":H$(2)="  "+A$+"ﾐ厶ﾒﾓ":H$(3)="  "+A
$+"ﾌﾈﾂﾃ":H$(4)=H$(2):H$(5)=H$(1):RETURN
2950 H$(0)="  。"+A$+"ｰｱ":H$(1)="  ｢"+A$+"ｰ
ｲ":H$(2)="  」"+A$+"ｰｳ":H$(3)="  "+A$+"ｰ゜"
:H$(4)=H$(2):H$(5)=H$(1):RETURN
2960 H$(0)="ﾍ･ﾇﾑ←←←ｴｶ":H$(1)="ﾄﾅﾆﾑ←←←ﾋﾘ
ﾖ":H$(2)="◆◆↓←←←木丸月":H$(3)=H$(1):RETURN
2970 H$(1)="pq"+A$+"___":GOSUB3032:H$(0)=
"rs"+A$+"___":RETURN
2980 H$(0)="¥]"+A$+"lm":H$(1)="^_"+A$+"n
o":H$(2)=H$(0):H$(3)=H$(1):RETURN
2990 H$(0)="  "+A$+"ｰ|":H$(1)="  "+A$+"ｭ
ｯ":H$(2)="  "+A$+"ｲﾄ":H$(3)="  ":H$(4)=H$(1):RETURN
3000 H$(0)="vw"+A$+"■■":H$(1)="xy"+A$+"|
|":RETURN
3010 H$(0)="z{"+A$+"▮▮":H$(1)="z{"+A$+"~
ﾊ":RETURN
3020 H$(0)="|}"+A$+"■■":H$(1)="|}"+A$+"■
ノ":RETURN
3030 H$(0)="◣◥"+A$+"日■":H$(2)="◣◥"+A$+"ﾗ
リ":H$(1)="◣◥"+A$+"ﾙﾚ":H$(3)="◣◥"+A$+"ｼﾀ"
:H$(4)=H$(2):H$(5)=H$(1):RETURN
3031 GOSUB2920:GOSUB3032:RETURN
3032 FORII=0TO5:H$(II)=H$(1):NEXT:RETURN
3040 H$(0)=" ■"+A$+"第門":H$(2)=" ■"+A$+"ロ
ワ":H$(1)=" ■"+A$+"ン":H$(3)=" ■"+A$+"人生"
:H$(4)=H$(2):H$(5)=H$(1):RETURN
3041 GOSUB2930:GOSUB3032:RETURN
3060 H$(0)=">?"+A$+"NO"+A$+"FG":H$(1)=">
?"+A$+"NO"+A$+"HI":RETURN
3061 H$(1)="ｔu"+A$+"■■":GOSUB3032:RETURN
3062 H$(1)="ｽｴ"+A$+"ﾍﾙ":GOSUB3032:RETURN
3070 D$=CHR$(0)+CHR$(1):PRINT  #0,D$:RET
URN
3080 D$=CHR$(16)+CHR$(17):PRINT#0,D$:RET
URN
3090 D$=CHR$(2)+CHR$(3):PRINT  #0,D$:RET
URN
3100 D$=CHR$(18)+CHR$(19):PRINT#0,D$:RET
URN
3110 D$=CHR$(4)+CHR$(5):PRINT  #0,D$:RET
URN
3120 D$=CHR$(20)+CHR$(21):PRINT#0,D$:RET
URN
3130 D$=CHR$(6)+CHR$(7):PRINT  #0,D$:RET
URN
3140 D$=CHR$(22)+CHR$(23):PRINT#0,D$:RET
URN
3150 D$=CHR$(8)+CHR$(9):PRINT  #0,D$:RET
URN
3160 D$=CHR$(24)+CHR$(25):PRINT#0,D$:RET
URN
3170 D$=CHR$(10)+CHR$(11):PRINT#0,D$:RET
URN
3180 D$=CHR$(26)+CHR$(27):PRINT#0,D$:RET
URN
3190 LOCATEGX,GY:PRINTMM$;:GOSUB3480:PLA
Y"V1604D2E1F1G1E2D5:V1605D2E1F1G1E2D5:V1
406D6E7E0F2C2E2D2"
3200 GOSUB3480:AX=GX:AY=GY:PALET3,0:PALE
T2,0:FOR I=AY TO 4 STEP-1:GET(AX,I-1)-(2
,3),AO:LOCATEGX,GY:PRINTHGG$;
3210 LOCATEAX,I:PRINTMM$:PLAY"O5E0#E0:O5
E0#E0":WAIT10:PUT(AX,I-1),AO:NEXT
3220 FORI=AX TO8STEP-1:LOCATEI,4:PRINT M
M$:WAIT10:PLAY"O5E0D0:O5E0D0":LOCATEI,4:
PRINTKA$;:NEXT
3230 FORI=0TO24:CGEN0:COLOR1:LOCATE8,4:P
RINT MID$(ME1$,1,I):LOCATE8,5:PRINT MID$
(ME2$,1,I):COLOR7:CGEN1:LOCATEI+8,4:PRIN
TMM$:PLAY"O5G0D0:O5G0D0":LOCATEI+8,4:PRI
NTKA$:NEXT:ME1$="":ME2$=""
3240 IF IG=1 THEN 3290
3250 IF IG=2 THEN 3270
3260 IF MM$<>MI$ THEN LOCATE36,0Y:PRINTM
M$:OY=0Y+2 ELSE LOCATE36,9:PRINTMM$
3270 T=TIME
3280 IF STRIG(ST) THEN ELSE 3280
3290 IG=0:TIME=T:CONSOLE3,3,7,25:CLS:CON
SOLE:COLOR7:CGEN1:PALET:RETURN
3300 HG=HG+1+(HG>0)*2:GOSUB2970:LOCATE H
X,HY:PRINT H$(HG);:RETURN
3310 IF HX=XX OR HX+1=XX THEN LOCATEHX,H
Y:PRINT KA$;:HH=0:HX=7:HY=9:RETURN
3320 LOCATEHX,HY:PRINT KA$;:HX=HX+HA*2:G
OSUB3300
3330 RETURN
3340 BG=BG+1+(BG=1)*2:LOCATEBX,BY:PRINT
H$(BG);:RETURN
3350 ME1$="┼┼ ▪▪ _ ┼┼ ──":ME2$="／|＼
 ▟  ▙":IG=1:GOSUB3200
3360 COLOR7:TEMPO700:FORI=0TOSS*10STEP10
:LOCATE30,2:PRINTRIGHT$("00000000"+RIGHT
$(STR$(SC*10+I),LEN(STR$(SC*10+I))),8):P
LAY"V1606E0:V1607#F0":GOSUB3370:NEXT:TEM
PO150:RETURN
3370 IF SC=100 OR SC=150 OR SC=200 OR SC
=250 OR SC=300 OR SC=350 OR SC=400 OR SC
=450 OR SC=500 THEN NO=NO+1:SC=SC+1:IF N
O>=5 THEN NO=5
3380 RETURN
3390 FORI=6TO16:BOX(I,I+2)-(33-I,29-I),"
 :WAIT300:NEXT:RETURN
3400 GOSUB3480:SOUND0,55:SOUND1,0:SOUND7
,184:SOUND12,40:SOUND13,0:RETURN
3410 GOSUB3480:SOUND12,2:SOUND11,0:SOUND
7,199:SOUND6,21:RETURN
3420 GOSUB3480:SOUND0,100:SOUND2,255:SOU
ND4,50:SOUND1,5:SOUND3,15:SOUND5,10:SOUN
D12,90:SOUND11,0:SOUND7,56:SOUND6,3:RETU
RN
3430 GOSUB3480:SOUND7,199:SOUND12,50:SOU
ND6,10:RETURN
3450 GOSUB3480:SOUND7,193:SOUND12,50:SOU
ND6,15:RETURN
3460 GOSUB3480:SOUND7,192:SOUND12,50:SOU
ND6,15:RETURN
3470 RETURN
3471 LOCATERX,RY:PRINT"ｽｴ"+A$+"ﾍﾎ":WAIT2
00:LOCATERX,RY:PRINT"■"+A$+"■":WAIT200
:LOCATERX,RY:PRINT#0,CHR$(28)+CHR$(29):L
OCATERX,RY+1:PRINT#0,CHR$(30)+CHR$(31):W
AIT200:RETURN
3480 TEMPO150:PLAY":::":SOUND0,255:SOUND
1,15:SOUND2,255:SOUND3,15:SOUND4,255:SOU
ND5,15:SOUND7,255:SOUND8,16:SOUND9,16:SO
UND10,16:SOUND11,255:SOUND12,255:SOUND13
,0:RETURN
3490 COLOR5:LOCATE18,2:PRINT RIGHT$("000
00000"+RIGHT$(STR$(HI*10),LEN(STR$(HI*10
))),8)
3500 LOCATE30,2:PRINT RIGHT$("00000000"+
RIGHT$(STR$(SC*10),LEN(STR$(SC*10))),8):
COLOR7:RETURN
3580 '■■■ DEMO
3590 SCREEN1,0,0:LOCATE12,12:PRINT"WAIT
A MOMENT.":SCREEN 0,1,1:LINE(0,0)-(319,1
99),PSET,1,BF:LINE(0,88)-(319,199),PSET,
4,BF:FORI=0TO319STEP2:LINE(I,88)-(I,184)
,PSET,0:LINE(I,176)-(I,199),PSET,5
3600 IF I+88<176 THEN LINE(0,I+88)-(319,
I+88),PSET,0
3610 NEXT:II=30:FORI=0TO319:II=II+RND(3)
-1:LINE(I,88)-(I,88+II),PSET,1:NEXT:CGEN
1
3620 COLOR6:X=1:FORI=0TO-15 STEP-1:O=I-1
6:GOSUB4980:NEXT:COLOR7:GOTO3630
3630 CLS:SCREEN1,1,0:CGEN:PALET
3650 K$(0)="ﾜｸｾｲ ｷﾞﾙﾐｽ ﾉ ﾄﾞｳｹﾞｼｬﾃﾞｶﾞﾙﾀﾞｰﾑ
ｶﾞﾘｰｽﾞ":K$(1)="ﾑﾉ ｺｲﾋﾞﾄ ﾃﾞｼｰﾗｦ ｻﾗｯﾀｪ。ｶﾞ
ﾙﾀﾞｰﾉ ｲﾙﾃﾞDi":K$(2)="vine Tower」ﾍ ｲｿﾍﾞ !!
":COLOR1:FORI=0TO2:LOCATE2,22+I:PRINTK$(
I);:NEXT:COLOR7
3660 GOSUB3480:SOUND12,99:TEMPO300:O$="+
C3 B3+C3+E9 R3 F3 G3 E3 G3+C3 A3 B9 R3":
W$="+E3+D3 A3+C9 R3 A3+C3 A3+C3+C3+C3+E9
 ":CGEN1:LOCATE22,20:PRINTR1$:LOCATE24,2
0:PRINT">?"+A$+"NO"
3680 FORI=0TO36STEP3:QQ$=MID$(O$,I,3):WW
$=MID$(W$,I,3):PLAY"V1604"+QQ$+":V1604"+
WW$
3681 A2=A2+1+(A2>4)*6:LOCATE13,20:GOSUB2
940:PRINTH$(A2);
3683 A1=A1+1+(A1>2)*4:FORII=0TO1:ON II+1
GOSUB 2960,2990:LOCATE6+II*4,20:PRINTH$(
A1);:NEXT
3700 LOCATE3,20:ON DA GOSUB3070,3090,311
0,3130,3150,3170:LOCATE3,21:ON DA GOSUB
3080,3100,3120,3140,3160,3180:DA=DA+1:IF
DA>6THENDA=1
3710 IFSTRIG(0)THENST=0 ELSE IFSTRIG(1)T
HENST=1 ELSE IFSTRIG(2)THENST=2 ELSE NEX
T:GOTO3680
3715 GOSUB3030:SOUND12,50:FOR X=37TO32ST
EP-2:FORI=0TO2:LOCATEX,20:PRINTH$(I);:PL
AY"#G5":NEXT:LOCATEX,20:PRINTKA$:FORI=3T
O5:LOCATEX-1,20:PRINTH$(I);:PLAY"#G5":NE
XT:LOCATEX-1,20:PRINTKA$;:NEXT
3720 GOSUB3450:QW$=R2$:FORI=4TO-4STEP-1:
GOSUB3770:NEXT:GOSUB3#50:LOCATE22,20:PRI
NTR1$;
3730 FORI=20TO0STEP-1:LOCATE3,I:GOSUB307
0:LOCATE3,I+1:GOSUB3080:GOSUB2960:LOCATE
6,I:PRINTH$(0):GOSUB2980:LOCATE10,I:PRIN
TH$(0):GOSUB2940:LOCATE13,I:PRINTH$(0):L
OCATE24,I:PRINTR2$:LOCATE26,I:PRINT">?"+
A$+"NO":WAIT5
3740 LOCATE3,I+1:PRINT"                ":L
OCATE3,I:PRINT"                ":LOCATE24,I:PR
INTKA$:LOCATE26,I:PRINTKA$:NEXT
3760 A1=22:A2=37:A3=20:GOSUB3775:CGEN:CO
LOR7:RETURN
3770 RY=I^2:LOCATE28+I,RY+4:PRINTQW$+WAI
T100:LOCATE28+I,RY+4:PRINT"   "+A$+CHR$(
29)+"   ":RETURN
3775 GOSUB3480:GOSUB2930:SOUND12,50:FORX
=A1 TOA2 STEP2:FORI=0TO2:LOCATEX,A3:PRIN
TH$(I):PLAY"V1605#G2":NEXT:LOCATEX,A3:PR
INTKA$:FORI=3TO5:LOCATEX+1,A3:PRINTH$(I)
;:PLAY"#G2":NEXT:LOCATEX+1,A3:PRINTKA$;:
NEXT:RETURN
3780 '■■■ DRAW
3790 KA=1:CGEN:LOCATE24,2:PRINT"WAIT A M
OMENT.":FORI=0TO7STEP2:LINE(271+I,55+I/2
)-(319-I,199-I/2),PSET,5,B:LINE(272+I,56
+I/2)-(318-I,198-I/2),PSET,4,B:NEXT
3800 LINE(0,0)-(319,54),PSET,2,BF:FORI=0
TO319STEP2:LINE(I,0)-(I,54),PSET,3:IF I<
55 THEN LINE(0,I)-(319,I),PSET,3
3810 NEXT:FORI=0TO3STEP2:LINE(I,I)-(319-
I,55-I),PSET,6,B:LINE(I+1,I+1)-(318-I,54
-I),PSET,4,B:NEXT
3820 FORI=0TO39STEP8:FORII=56TO199STEP8:
GOSUB2860:NEXT:NEXT:FORI=232TO271STEP8:F
ORII=56TO199STEP8:GOSUB2860:NEXT:NEXT:CL
S:SCREEN0,0,0:PALET:CLS
3830 KA=1:CGEN0:COLOR4:LOCATE18,1:PRINT"
```

▶10月号p.48の方およびその他科学万博に行った方へ。私たち(4人組だった)は1日(10時間半ぐらい、休憩込み)でなんと35パビリオンに行った。すごいでしょう。他のどんな人と比べても20は違う。もし、これを越えた人がいたら教えてください。　P.S.1 実話です。念のため。　P.S.2 私たちはVIPではありません。

(K.K Part 2)

特集 アドベンチャーゲームに挑戦！

リスト2 ギルミス メイン ソース・リスト

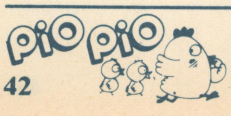
```
HI-SCORE":LOCATE30,1:PRINT"SCORE":COLOR7
:LOCATE34,4:PRINT KA;"F":::LOCATE35,8:PRI
NT"ﾓﾁﾓﾉ"
3840 X=3:FORI=8TO12:O=-5:COLOR5:GOSUB498
0:COLOR7:NEXT:FORI=0TO7:PALETI,I:NEXT:RE
TURN
3841 GOSUB3450:B2=B2-4:LINE(192,72)-(B2,
80),PSET,0,BF:MI(Z)=0:LOCATERX,RY:PRINTK
A$:LOCATEMX(Z),MY(Z):PRINT" ":RX=RX+(MM
(Z)*2-1):IFRX<=7THENRX=7:GOTO630 ELSE IF
RX>=25THENRX=25:GOTO630
3842 RETURN
3850 '■■■ ﾄｳ ﾋｮｳｼﾞ
3860 CGEN1:FORI=0TO17:FORII=0TO28:LOCATE
II+2,I+7:PRINT CHR$(PEEK(AD+I*29+II)):N
EXT:NEXT:RETURN
3870 PA=PEEK((Y-5)*29+AD+X-2):PB=PEEK((Y
-5)*29+AD+X-1):PC=PEEK((Y-5)*29+AD+X):PD
=PEEK((Y-5)*29+AD+X+1):PE=PEEK((Y-5)*29+
AD+X-3):PF=PEEK((Y-5)*29+AD+X+2):RETURN
3880 PA=PEEK((Y-5)*29+AD+X-3):PB=PEEK((Y
-5)*29+AD+X  ):RETURN
3890 PA=PEEK((Y-8)*29+AD+X-2):PB=PEEK((Y
-8)*29+AD+X-1):PC=PEEK((Y-8)*29+AD+X):PD
=PEEK((Y-8)*29+AD+X+1):RETURN
3900 KUA(I)=RND(3)-1:IF KUA(I)=0 THEN KU
A(I)=(GX<KX(I))-(GX>KX(I))
3910 RETURN
3930 HA=RND(3)-1:IF HA=0 THEN HA=(GX<HX)
-(GX>HX)
3940 RETURN
3950 MA=RND(3)-1:IF MA=0 THEN MA=(GX<MX)
-(GX>MX)
3960 RETURN
3970 BA=(GX<BX)-(GX>=BX):BH=-(BA=-1)-(BA
=1)*2:RETURN
3980 JH=1:IF PEEK((Y-5)*29+AD+X-3)=45 TH
EN JH=0:UU=0
3990 IF PEEK((Y-6)*29+AD+X-3)=45 THEN JH
=0
4000 IF PEEK((Y-7)*29+AD+X-3)=45 THEN JH
=0
4010 IF PEEK((Y-8)*29+AD+X-3)=45 THEN JH
=0
4020 GOSUB3890:IF PA=45 THEN UU=1:JH=1
4030 GOSUB3880:IF PA=45 THEN UU=0:JH=1
4040 JJ=0:IF JH=1 THEN JJ=-1
4050 RETURN
4060 JH=1:IF PEEK((Y-5)*29+AD+X)=45 THEN
 JH=0:UU=0
4070 IF PEEK((Y-6)*29+AD+X)=45 THEN JH=0
4080 IF PEEK((Y-7)*29+AD+X)=45 THEN JH=0
4090 IF PEEK((Y-8)*29+AD+X)=45 THEN JH=0
4100 GOSUB3890:IF PB=45 THEN UU=1:JH=1
4110 GOSUB3880:IF PB=45 THEN UU=0:JH=1
4120 JJ=0:IF JH=1 THEN JJ=1
4130 RETURN
4140 '■■■■ ﾓﾛ ﾁｬﾝ
4150 FX(Ø)=6:FY(Ø)=16:FX(1)=13:FY(1)=19:
FX(2)=17:FY(2)=10:FX(3)=22:FY(3)=13
4160 ME1$="Be careful a floor."
4170 K$(Ø)="ØØØØØØØØØØØØØØØØ8020ØØØØØØØØ103
ØB05ØØØØØ1827470F0D"
4180 K$(1)="ØØØ2020A008428Ø8041E3EF6FC7C
D8F8041E3EF6FC7CD8F8"
4190 K$(2)="ØØ11Ø21Ø2Ø4Ø8ØØØ713Ø2Ø2Ø4Ø
8ØØØ1F1F1F1F3F7ØE84Ø"
4200 K$(3)="9Ø8ØØØØØØØØØØØØ7Ø8ØØØØØØØØ
ØØØ7ØF8E4Ø4Ø4Ø8ØØØØ"
4210 HM=Ø:BAL=Ø:KX=24:KY=10:KOX=13:KOY=1
5:AD=&HF25A:KU=Ø:DY=22:RETURN
4220 '■■■■ ｸﾞﾚｰﾌﾟ
4230 FX(Ø)=10:FY(Ø)=10:FX(1)=6:FY(1)=22:
FX(2)=12:FY(2)=22:FX(3)=26:FY(3)=13
4240 ME1$="Kill surder."
4250 K$(Ø)="ØØØØØØØØØØ1Ø5Ø3ØØØØØ4C3ØØ7
ØF07ØØ1C3EFD31ØØØ4ØØ"
4260 K$(1)="ØØØØØØØØØØ8941Ø8ØØØØØC7818
BC18ØØ3ØFCFF78ØØ1ØØØ"
4270 K$(2)="ØØ1824181ØØØ4Ø3ØØ397C38Ø3Ø7
Ø7Ø3Ø1Ø221Ø1ØØØØ4Ø2"
4280 K$(3)="4ØA048149840408ØC0E0D82C98C0
C08000800010000000000"
4290 HM=0:BAL=0:KX=17:KY=10:KOX=13:KOY=1
5:AD=&HF050:KU=1:DY=10:RETURN
4300 '■■■ ｷ
4310 FX(Ø)=10:FY(Ø)=10:FX(1)=15:FY(1)=19
:FX(2)=20:FY(2)=10:FX(3)=22:FY(3)=13
4320 ME1$="Come near shandelier."
4330 K$(Ø)="ØØØ1ØØØ82ØØØØ44ØØØ1ØØØ82ØØØ
Ø444Ø103Ø81A6D2Ø9160"
4340 K$(1)="ØØØØØØØØØØ4ØØ221ØØØØØØØØ4Ø
5Ø2ØØ4Ø885428Ø4Ø184"
4350 K$(2)="ØØØØØ5ØØ1ØØØ1Ø2Ø2Ø1Ø7Ø1Ø1Ø1
Ø1Ø7552248100A000000"
4360 K$(3)="Ø6842E9Ø6Ø8ØØØA04Ø8ØA0C08080
80E0110A010C10400000"
4370 HM=0:BAL=0:KX=26:KY=19:KOX= 9:KOY=1
5:AD=&HEE46:KU=1:DY=22:RETURN
4380 '■■■ ﾊﾟｲﾅｯﾌﾟﾙ
4390 FX(Ø)=10:FY(Ø)=22:FX(1)=14:FY(1)=13
:FX(2)=18:FY(2)=13:FX(3)=22:FY(3)=22
4400 K$(Ø)="ØØØØØ3ØØ161733ØØØØØØ3ØØ16
1F3F0A241F7F2F1F1F3F"
4410 K$(1)="ØØØØØC0004818180000ØC000F8
F8FC90A4F8F4F8F8F8FC"
4420 K$(2)="381C0823130ØØC003F3F3F3F1F1F
0F073F3F3F3F1F1F0F07"
4430 K$(3)="40E44018184BE0C0FCFCFCFCF8F8
F0C0FCFCFCFCF8F8F0C0"
4440 HM=0:BAL=1:KX=16:KY=19:KOX=13:KOY=2
1:AD=&HEC3C:KU=2:DY=10:MM$=""
4450 GOSUB3850:FORI=6TO16:BOX(I,I+2)-(33
-I,29-I)," ":NEXT:ME1$="This room is dar
k.":GOSUB2920:LOCATE26,22:PRINTH$(Ø):IG=
2:GOSUB3230
4460 IF MO(3)=1 THEN ME1$="Battery ON.":
IG=2:GOSUB3230:GOSUB3480:PLAY"V1607B5:V1
6Ø6B5"
4470 ME1$="Be careful a ceiling.":RETURN
4480 '■■■ ﾒﾛﾝ
4490 FX(Ø)= 9:FY(Ø)=10:FX(1)= 9:FY(1)=16
:FX(2)=15:FY(2)=13:FX(3)=20:FY(3)=16
4500 ME1$="Boss is invulnerability."
4510 K$(Ø)="ØØØØØØØØ8Ø4Ø8ØC0ØØ27800ØØØ
ØØØØ77FF9Ø10F1F3F7F"
4520 K$(1)="ØØØØØØØ4Ø2Ø2Ø4400FE01ØØØØØØ
ØØØFEFF0100E0F0F8FC"
4530 K$(2)="121209122408A0901ØØØØØØØØØØØ
ØØØ07F7F7F3F3F1F07"
4540 K$(3)="1820904814600000000000000000
ØØØØFCFCFCFCFCF8F8C0"
4550 HM=1:BAL=1:KX= 7:KY=16:KOX=17:KOY=1
8:AD=&HEA32:KU=1:DY=22:RETURN
4560 '■■■ ｹｰｷ ﾜﾝ
4570 FX(Ø)= 8:FY(Ø)=16:FX(1)=16:FY(1)=22
:FX(2)=21:FY(2)=13:FX(3)=24:FY(3)=16
4580 ME1$="Jump! and Jump!"
4590 K$(Ø)="ØØØØØØ1Ø37ØF1FØØØØØØ1Ø307
ØF1FØØØØØØ1Ø37ØF1F"
4600 K$(1)="Ø4Ø888C6Ø6Ø7DFØØ6ØF8ECDEEE
27DFØØ4Ø888C0606DFFF"
4610 K$(2)="3F7FFFFFFFF8ØØØ3F7FF8ØØØØØ
ØØØ3F7FFFFFFF8ØØØ"
4620 K$(3)="FFFFFFFFEØØØØØØFFEØØØØØØØØ
ØØØØFFFFFFFEØØØØØØ"
4630 HM=1:BAL=Ø:KX= 9:KY=10:KOX=13:KOY=1
5:AD=&HE828:KU=2:DY=19:RETURN
4640 '■■■ ｶｯﾌﾟ ♥
4650 FX(Ø)=16:FY(Ø)=16:FX(1)=18:FY(1)=16
:FX(2)=20:FY(2)=16:FX(3)=22:FY(3)=16
4660 ME1$="Be careful conveyer."
4670 K$(Ø)="ØØØØØØØØØØ073FØØØØØØØØØØ
ØØØØØØØØØØØØØØ073F"
4680 K$(1)="ØØØØØØØØØØ8ØF6ØØØØØØØØØØ
ØØØ6ØØØØØØØØØØ8ØF6"
4690 K$(2)="FF7F7F3F3F1FØ73FC0787F3F3F1F
073FFF7F7F3F3F1FØ73F"
4700 K$(3)="F9F9F9F9F6E8ØØFØØ979F9F1F6E0
8ØFØF9F9F9F6E8ØØFØ"
4710 HM=0:BAL=1:KX=13:KY=16:KOX= 6:KOY=1
2:AD=&HE61E:KU=2:DY=10:RETURN
4720 '■■■ ﾔﾋﾁ
4730 FX(Ø)=11:FY(Ø)=22:FX(1)=13:FY(1)=13
:FX(2)=16:FY(2)=13:FX(3)=23:FY(3)=13
4740 ME1$="Do you know me?"
4750 K$(Ø)="ØØØØØØØØØØØØØØ1ØØØØØØØ183C
7EFFØØØØØØØØØØØØ1"
4760 K$(1)="ØØØØØØØØØØØØØ8Ø8ØC0E0F0F0E0
C08ØØØØØØØØØØØØØ8Ø"
4770 K$(2)="Ø1ØØØØØ1Ø2Ø4Ø8ØØ3Ø7ØF1F3F67
C3813Ø34Ø81Ø3Ø6ØC08Ø"
4780 K$(3)="ØØØØØØØØØØØØØØFF7E3C18ØØØØ
ØØØ8ØØØØØØØØØØØØ1"
4790 HM=1:BAL=Ø:KX= 6:KY=10:KOX=20:KOY=1
5:AD=&HE414:KU=2:DY=19:RETURN
4800 '■■■ ｱｲｽ
4810 FX(Ø)= 9:FY(Ø)=19:FX(1)=14:FY(1)=10
:FX(2)=16:FY(2)=19:FX(3)=21:FY(3)=10
4820 ME1$="Hit a wall."
4830 K$(Ø)="ØØ1C3F7E7F7F7F2FØØØØØØØØ85Ø
5Ø21ØØ1C3F7E78707Ø2Ø"
4840 K$(1)="ØØØØØØØC08ØF0F0ØØØØØØØØØØ
F0FØØØØØØØØØØØØØØ"
4850 K$(2)="ØF0B01ØØØØØØØØØØ3Ø3Ø3Ø3ØØØ
ØØØØØØØØØØØØØØØ"
4860 K$(3)="E0900054001400ØØF0F8F8FC7C1E
0601103878FC7C1E0601"
4870 HM=1:BAL=1:KX= 9:KY=13:KOX=18:KOY=2
1:AD=&HE20A:KU=2:DY=16:RETURN
4880 '■■■ ﾊﾟﾌｪ
4890 FX(Ø)=13:FY(Ø)=16:FX(1)=13:FY(1)=10
:FX(2)=18:FY(2)=13:FX(3)=24:FY(3)=13
4900 ME1$="LET'S PLAY !!"
4910 K$(Ø)="ØØØ87Ø787B1E3F3FØØ7Ø8888816F
1FØØØ7ØD8A9D26E1FØØ"
4920 K$(1)="ØØØØØØØØØ84Ø6ØE0ØØØØ204CC7C
FEFE0ØØØØ2C42C183870"
4930 K$(2)="FF7F7F3F1F87Ø13FØØ3Ø180C0600
0100FF7F7F3F1F87Ø13F"
4940 K$(3)="FFFEFEFCF8E080FC0ØØØØØØØØ80
ØØØØFFF6F6ECF8E080FC"
4950 HM=Ø:BAL=Ø:KX= Ø:KY=Ø:KOX=Ø:KOY=Ø:A
D=&HEØØØ:KU=-1:DY=Ø:RETURN
4960 IF KA<>1 AND KA<>10THEN GOSUB2920:L
OCATE26,22:PRINTH$(1)
4970 ME2$="":GOSUB3480:MM$=KA$:HGG$=MM$:
IG=2:GOSUB3230:IG=Ø:RETURN
4980 LINE(103/X+I,46/X+O)-(105/X+I,38/X+
O):LINE-(40/X+I,38/X+O):LINE-(16/X+I,105
/X+O):LINE-(88/X+I,105/X+O):LINE-(100/X+
I,65/X+O):LINE-(64/X+I,65/X+O): LINE(128
/X+I,57/X+O)-(112/X+I,105/X+O): LINE(155
/X+I,57/X+O)-(139/X+I,105/X+O):LINE-(171
/X+I,105/X+O)
4990 LINE(184/X+I,105/X+O)-(200/X+I,57/X
+O):LINE-(208/X+I,81/X+O):LINE-(232/X+I,
57/X+O):LINE-(218/X+I,105/X+O): LINE(263
/X+I,57/X+O)-(247/X+I,105/X+O):LINE(317/
X+I,57/X+O)-(295/X+I,57/X+O):LINE-(295/X
+I,57/X+O):LINE-(283/X+I,81/X+O)
5000 LINE-(317/X+I,81/X+O):LINE-(303/X+I
,105/X+O):LINE-(271/X+I,105/X+O):RETURN
5010 DATA 05C0,05E0,R0,05C0,C0,05D0,D0,0
5C0,E0,B0,F0,G0,A0,05C0,R0,A0
5020 DATA 05C0,05E0,R0,05C0,C0,05D0,D0,0
5C0,E0,B0,F0,G0,G0,A0,F0,G0
5030 DATA E0,D0,D0,C0,E0,B0,05C0,G0,C0,E
0,D0,05C0,E0,B0,G0,05C0
5040 DATA 05D0,G0,R0,F0,05E0,A0,R0,G0,D0
,05C0,05D0,R0
5050 DATA E0,05D0,R0,05C0,05E0,B0,R0,G0,
C0,05E0,R0,05D0,05G0,05C0,R0,G0
5060 DATA A0,05E0,R0,05D0,05E0,05C0,R0,G
0,05F0,05C0,R0,R0,R0,R0
5070 DATA V1005C0,V10A0,R0,V11B0,R0,V11G
0,R0,V12E0,V12A0,V13G0,R0,V14F0,R0,V15A0
,R0,R0,H,H,H
```

リスト3 ギルミス マップ・データ マシン語リスト

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
E000 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :C0
E010 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 3D 2C :A1
E020 2F 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 3D 2C 2C 2C :2C
E030 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2F 2C 2C 2C :3B
E040 2C 2C 2C 2C 2C 2C 4C 4D 4C 4D 4C 4D 2C 2C 2C 2C :0B
E050 2C 2C 2C 2C 2C 2F 2C 2C 2C 3D 2C 2F 2C 2C 2C 2C :3B
E060 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :00
E070 2C 2F 2C 2C 2C 3D 2C 2F 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :3B
E080 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2F 2C 2C 2C :0F
E090 2C 2C 3D 2C 2F 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :2C
E0A0 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2F 2C 2C 2C 3D 2C :2C
E0B0 2C 2F 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :0F
E0C0 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2F 2C 2C 2C 3D 2C 2F 2C :3B
E0D0 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :00
E0E0 2C 2C 2C 2C 2C 2F 2C 2C 2C 3D 2C 2F 2C 2C 2C 2C :3B
E0F0 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :00
-------------------------------------------------------
Sum: 27 36 35 18 36 44 44 63 70 62 53 74 46 1B 47 29 :35

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
E100 2C 2C 2F 2C 2C 2C 3D 2C 2F 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :3B
E110 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2F :0F
E120 2C 2C 2C 2C 3D 2C 2F 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :2C
E130 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2F 2C 2C 2C :0F
E140 3D 2C 2F 2C 2C 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D :BB
E150 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2F 2C 2C 2C 2C 3D 2C :B0
E160 2C 2C 2C BF 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :9F
E170 2C 2C 2C 2C 2C BF 2F 2C 2C 2C 3D 2C 2F 2C 2C BF :79
E180 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :00
E190 2C 2C BF 2F 2C 2C 2C 3D 2C 2F 2C 2C BF 2C 2C 2C :79
E1A0 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C BF 2C :9F
E1B0 2F 2C 2C 2C 2C 3D 2C 4A 2C 2C BF 2C 2C 2C 2C 2C :F5
E1C0 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C BF 2F 2C 2C :AE
E1D0 2C 3D 2C 3A 2C 2C 2C BF 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :D6
E1E0 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C BF 2F 2C 2C 2C 3D 2C :CB
E1F0 2F 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :C3
-------------------------------------------------------
Sum: 48 36 75 5F 36 D4 1B 43 35 75 45 19 75 45 36 75 :27

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
E200 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2F 2C 2C 2C 2C 2C 2F 2C 2C :8A
E210 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :C0
E220 2C 2C 2C 2C 2C 2F 2C 2C 2C 2C 2C 2F 2C 2C 2C 2C :4E
E230 2C 2C 2C 2C 2C 2C 3D 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :1D
E240 2C 2F 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2F 2C 2C 2C 2C 2C 2C :1E
```

リスト3　ギルミス　マップ・データ　マシン語リスト

```
E250 4C 4D 4C 4D 4C 4D 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 20 :1A
E260 20 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :0F
E270 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 20 20 20 20 :0F
E280 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :0F
E290 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 2F 20 :1E
E2A0 20 20 20 20 20 20 20 2D 2D 2D 20 20 20 20 2D 2D :41
E2B0 20 20 2D 2D 2F 20 20 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 :45
E2C0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
E2D0 20 20 2F 20 20 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 :1E
E2E0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 20 :0F
E2F0 20 20 20 20 20 2F 2D 2D 2D 2D 20 20 20 20 20 20 :50
-------------------------------------------------------
Sum: 50 6F 6C 5E 6F 63 42 44 44 26 28 2A 0C 1B 43 34 :3B

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
E300 20 20 20 20 20 2D 20 20 20 2D 20 20 2F 20 20 20 :29
E310 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :0F
E320 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 2F :1E
E330 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
E340 20 20 20 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 2F 20 20 2D :2B
E350 20 20 20 2D 20 20 20 20 20 2D 20 20 20 20 20 2D :27
E360 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 :1E
E370 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
E380 2F 20 20 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :1E
E390 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 20 20 20 :0F
E3A0 2E 20 20 2F 20 20 20 2D 2D 20 20 20 2D 2D 2D 2D :6B
E3B0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 20 20 20 2E 20 :1D
E3C0 4A 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :2A
E3D0 20 20 20 20 20 20 20 20 4A 2A 2A 2E 20 20 3A 20 :66
E3E0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
E3F0 20 20 20 20 3A 3B 3C 2C 2C 2C 2F 2C 2C 2C 2C 2C :C0
-------------------------------------------------------
Sum: 47 00 0F 2B 1A 28 3A 43 30 41 2C 0C 37 50 19 42 :CB

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
E400 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :C0
E410 2C 2F 2A 2A 20 20 20 2F 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :9E
E420 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2F 3B :D2
E430 3C 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :2B
E440 3D 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 :40
E450 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 4C 4D 4C 4D 4C 4D :1A
E460 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 :32
E470 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
E480 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 20 20 :32
E490 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
E4A0 20 20 2F 3B 3C 20 20 20 2F 2D 20 20 20 20 20 20 :62
E4B0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2D 2D 2F :29
E4C0 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :23
E4D0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 :23
E4E0 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :0F
E4F0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F :32
-------------------------------------------------------
Sum: 67 40 40 3D 43 36 22 31 42 4A 64 79 69 72 79 7E :2B

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
E500 20 20 20 20 20 20 20 20 2D 2D 2D 2D 20 20 20 20 :41
E510 20 20 20 20 20 20 2F 3B 3C 20 20 20 2F 20 20 20 :55
E520 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
E530 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 :32
E540 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
E550 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :32
E560 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A :23
E570 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :0F
E580 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 3B 3C 20 20 20 :46
E590 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :0F
E5A0 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 2E 20 20 2F 20 20 :40
E5B0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2D 20 20 20 20 20 :0D
E5C0 20 20 20 20 2F 2A 2A 2E 20 20 2F 20 20 20 20 20 :40
E5D0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
E5E0 20 4A 2A 2A 2E 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 :5B
E5F0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 3A 3B :35
-------------------------------------------------------
Sum: 1E 34 14 28 27 14 28 54 33 26 46 28 2B 1E 24 25 :9E

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
E600 3C 2C 2C 2C 2F 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :D3
E610 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2F 2A 2A 20 20 :A7
E620 20 2F 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :B7
E630 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2F 3B 3C 20 20 20 2F 20 :B5
E640 20 20 20 20 20 20 20 20 20 3D 20 20 20 20 20 20 :1D
E650 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 20 2F 20 20 20 :32
E660 20 20 20 20 4C 4D 4C 4D 4C 4D 20 20 20 20 20 20 :0B
E670 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 :32
E680 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F :0F
E690 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :23
E6A0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 3B 3C 20 :46
E6B0 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2D 20 20 2D :29
E6C0 20 2D 20 20 2D 20 2D 20 2D 2F 2A 2A 20 20 20 2F :66
E6D0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
E6E0 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 :32
E6F0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
-------------------------------------------------------
Sum: 3E 4A 4E 3A 76 7B 82 71 85 7B 67 4D 40 3D 50 36 :AB

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
E700 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 20 2F 20 20 2D 20 20 :3F
E710 20 2D 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2D 20 20 2D 20 :27
E720 2F 3B 3C 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :55
E730 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 :23
E740 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :0F
E750 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 :23
E760 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 2D 20 20 2D 2D 2D 2D :5D
E770 2D 2D 2D 20 20 2D 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 :66
E780 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
E790 20 20 20 20 2F 3B 3C 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 :55
E7A0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
E7B0 20 2F 2A 2A 2E 20 20 2F 2D 20 20 2D 20 20 2D 20 :67
E7C0 20 2D 20 20 20 20 2D 20 2D 20 20 2D 20 20 2F 2A :4D
E7D0 2A 2E 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :27
E7E0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 4A 2A 2A 2E 20 :4C
E7F0 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :0F
-------------------------------------------------------
Sum: 35 6E 33 28 36 32 38 1E 31 19 1E 5B 3B 35 41 2E :5E

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
E800 20 20 20 20 20 20 20 20 3A 3B 3C 2C 2C 2C 2F 2C :90
E810 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :C0
E820 2C 2C 2C 2C 2C 2F 2A 2A 20 20 20 2F 2C 2C 2C 2C :9E
E830 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :C0
E840 2C 2C 2F 3B 3C 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 :6D
E850 20 20 20 20 3D 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 20 :2C
E860 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 4C 4D :7C
E870 4C 4D 4C 4D 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 :D5
E880 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :0F
E890 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F :32
E8A0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
E8B0 20 2D 20 20 20 20 20 2F 3B 3C 20 20 20 2F 2D 2D 2D :7C
E8C0 2D 2D 20 20 20 2D 2D 2D 2D 2D 20 20 20 20 2D 20 :68
E8D0 20 2D 2D 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 :4C
E8E0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
E8F0 2F 2A 2A 20 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 :32
-------------------------------------------------------
Sum: 82 8B 85 7B 74 4D 4D 4A 6A 51 3E 3D 5B 47 76 88 :3B

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
E900 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A :23
E910 20 20 20 20 2F 20 20 20 20 2D 2D 2D 20 20 20 20 :36
E920 20 20 20 20 2D 2D 2D 2D 20 20 20 2F 3B 3C 20 20 :7A
E930 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :0F
E940 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 :32
E950 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
E960 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 2D 2D 20 :4C
E970 20 20 2D 2D 2D 2D 20 20 20 2D 2D 2D 2D 2D 2D 20 :82
E980 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 :32
E990 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 3B :2A
E9A0 3C 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :2B
E9B0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 2E 20 :31
E9C0 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 2D 2D 20 20 20 20 20 :43
E9D0 2D 2D 2D 2D 2D 2D 20 20 2F 2A 2A 2E 20 20 2F 20 :8E
E9E0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
E9F0 20 20 20 20 20 4A 2A 2A 2E 20 20 2F 20 20 20 20 :5B
-------------------------------------------------------
Sum: 38 2B 24 40 45 5B 21 28 41 3B 42 54 33 42 5D 32 :C6

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
EA00 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
EA10 20 20 3A 3B 3C 2C 2C 2C 2F 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :D8
EA20 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2F :C3
EA30 2A 2A 20 20 20 2F 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :9B
EA40 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2F 3B 3C 20 :D6
EA50 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 3D 20 :2C
EA60 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F :32
EA70 20 20 20 20 20 20 20 20 4C 4D 4C 4D 4C 4D 20 :0B
EA80 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 :32
EA90 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
EAA0 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 :32
EAB0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
EAC0 2F 3B 3C 20 20 20 2F 2D 2D 2D 2D 2D 20 20 20 :96
EAD0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2D 2D 2F 2A 2A :3D
EAE0 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :0F
EAF0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 :23
-------------------------------------------------------
Sum: 31 3D 5D 51 3E 3D 4E 47 76 88 82 8B 85 7B 67 40 :DE

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
EB00 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :0F
EB10 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 :32
EB20 20 20 20 20 20 2D 2D 2D 20 20 2D 2D 2D 2D 20 :68
EB30 20 2D 20 20 2F 3B 3C 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 :62
EB40 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
EB50 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 :32
EB60 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A :19
EB70 2A 20 20 20 20 2F 20 20 2D 2D 2D 20 20 20 2D 2D 2D :67
EB80 20 20 20 20 20 20 20 20 2D 20 20 2F 2A 2A 20 20 :30
EB90 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :0F
EBA0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 3B 3C 20 20 20 2F 20 :55
EBB0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
EBC0 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 2E 20 20 2F 20 20 2D 20 :4D
EBD0 2D 20 20 20 20 2D 20 20 20 20 20 2D 20 20 2D :41
EBE0 20 20 2F 2A 2A 2E 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 :40
EBF0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 4A :2A
-------------------------------------------------------
Sum: 26 2B 19 14 35 45 33 42 5D 32 3B 2B 17 40 45 4E :49

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
EC00 2A 2A 2E 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :31
EC10 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 3A 3B 3C 2C :5D
EC20 2C 2C 2F 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :C3
EC30 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2F 2A 2A 20 20 20 2F :9E
EC40 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :C0
EC50 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2F 3B 3C 20 20 20 2F 20 20 :9D
EC60 20 20 20 20 20 20 20 20 20 3D 20 20 20 20 20 20 :1D
EC70 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 :32
EC80 20 20 4C 4D 4C 4D 4C 4D 20 20 20 20 20 20 20 20 :0B
EC90 2F 2A 2A 20 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 :32
ECA0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A :23
ECB0 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :0F
ECC0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 3B 3C 20 20 20 :46
```



▶とうとうきたんだな，"不幸の手紙"がですよ…．というよりも"イタズラ電話"ならぬ"イタズラ手紙"みたいなモノ．内容がスゴイ．「最近，図にのってますね」だって…．とっても哀しくなりました．しかも地元の多摩市の消印．私はタメ息とともに破りすてました．こんなのってあります!?やるせない気持ちでいっぱいです．地元だけにもっと残念です．筆跡から，5人ぐらいの人が1枚のハガキに口にだすのもはばかれるような言葉が列記してありました．もうタメ息もでません．人間不信に落ち入りそうです．私にも反省すべきところはいろいろあ

リスト3　ギルミス　マップ・データ　マシン語リスト

```
ECD0 2F 2D 2D 2D 2D 2D 20 20 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D :B8
ECE0 20 20 2D 2D 2D 2D 2D 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 :73
ECF0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
-----------------------------------------------------
Sum: 58 51 91 95 80 90 7B 7B 74 4D 3E 4A 6A 5E 4B 4A :7B

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
ED00 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 :32
ED10 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
ED20 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F 2D 20 20 2D 2D 2D 20 20 :66
ED30 2D 2D 20 20 2D 2D 20 20 20 2D 2D 20 20 20 2F 3B :92
ED40 3C 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :2B
ED50 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 :23
ED60 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :0F
ED70 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F 2D :3F
ED80 2D 2D 2D 2D 20 20 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 20 20 20 :9C
ED90 2D 2D 2D 2D 2D 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 20 20 :73
EDA0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
EDB0 20 20 2F 3B 3C 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 :55
EDC0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 20 :0F
EDD0 2A 2A 2E 20 20 2F 20 20 20 2D 20 20 2D 20 20 20 :4B
EDE0 20 20 20 20 20 2D 20 20 2D 20 20 20 2F 2A 2A 2E :4B
EDF0 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :0F
-----------------------------------------------------
Sum: 4D 4F 50 3F 54 42 21 26 52 31 33 38 40 3B 28 45 :DE

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
EE00 20 20 20 20 20 20 20 20 4A 2A 2A 2E 20 20 2F :5B
EE10 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
EE20 20 20 20 20 20 3A 3B 3C 2C 2C 2C 2F 2C 2C 2C :A8
EE30 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :C0
EE40 2C 2C 2C 2C 2F 2A 2A 20 20 20 2F 2C 2C 2C 2C 2C :9E
EE50 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :C0
EE60 2F 3B 3C 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :55
EE70 20 20 3D 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A :40
EE80 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 4C 4D 4C 4D :C1
EE90 4C 4D 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 :7C
EEA0 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :0F
EEB0 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 :32
EEC0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
EED0 20 20 20 20 20 2F 3B 3C 20 20 20 2F 20 20 20 20 :62
EEE0 2D 2D 2D 2D 2D 2D 20 20 20 2D 20 20 20 20 20 2D :75
EEF0 2D 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 :3F
-----------------------------------------------------
Sum: 88 88 74 4D 3E 4A 5D 51 3E 74 65 44 77 7B 66 90 :4A

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
EF00 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A :19
EF10 2A 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :19
EF20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 :23
EF30 20 2F 2D 2D 2D 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :36
EF40 20 20 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2F 3B 3C 20 20 20 2F 20 :A3
EF50 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
EF60 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 20 20 :32
EF70 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
EF80 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 :32
EF90 20 20 20 20 20 20 20 2D 2D 2D 2D 2D 20 20 20 2F :50
EFA0 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :23
EFB0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 3B 3C 20 :46
EFC0 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :0F
EFD0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 2E 20 20 2F :40
EFE0 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 20 20 2D 2D 20 20 20 2D 2D :8F
EFF0 20 20 20 20 20 20 2D 2F 2A 2A 2E 20 20 2F 20 20 :4D
-----------------------------------------------------
Sum: 21 26 45 31 40 45 33 2E 35 52 40 35 36 25 47 35 :76

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
F000 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
F010 20 20 20 20 4A 2A 2A 2E 20 20 2F 20 20 20 20 20 :5B
F020 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
F030 3A 3B 3C 2C 2C 2C 2F 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :F0
F040 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2F 2A 2A :BF
F050 20 20 20 2F 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :9F
F060 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2F 3B 3C 20 20 20 :BE
F070 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 3D 20 20 20 :2C
F080 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 :32
F090 20 20 20 20 20 20 4C 4D 4C 4D 4C 4D 20 20 20 20 :0B
F0A0 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 :32
```

```
F0B0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
F0C0 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 :32
F0D0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 3B :2A
F0E0 3C 20 20 20 2F 20 20 20 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D :86
F0F0 2D 2D 20 20 20 20 20 20 20 2D 2D 2F 2A 2A 20 20 :57
-----------------------------------------------------
Sum: 6A 4F 3E 67 58 44 77 7B 66 90 88 88 74 4D 3E 4A :3B

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
F100 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :0F
F110 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 :32
F120 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
F130 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F 2D 2D 2D 2D :66
F140 2D 2D 2D 20 20 20 20 20 20 2D 2D 2D 2D 2D 2D :68
F150 2D 2D 2F 3B 3C 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 :6F
F160 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F :0F
F170 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :23
F180 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 :23
F190 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :0F
F1A0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F :32
F1B0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
F1C0 20 20 20 20 20 20 20 2F 3B 3C 20 20 20 2F 20 20 :55
F1D0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
F1E0 20 20 20 2F 2A 2A 2E 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 :40
F1F0 20 20 20 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 20 20 :8F
-----------------------------------------------------
Sum: 24 33 2B 37 33 35 34 32 47 35 21 33 45 31 33 38 :38

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
F200 2F 2A 2A 2E 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :40
F210 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 4A 2A 2A :3E
F220 2E 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :1D
F230 20 20 20 20 20 20 20 20 20 3A 3B 3C 2C 2C 2C :75
F240 2F 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :C3
F250 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2F 2A 2A 20 20 20 2F 2C 2C :9E
F260 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :C0
F270 2C 2C 2C 2C 2C 2F 3B 3C 20 20 20 2F 20 20 20 20 :85
F280 20 20 20 20 20 20 3D 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :1D
F290 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 :32
F2A0 4C 4D 4C 4D 4C 4D 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A :24
F2B0 2A 20 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :19
F2C0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 :23
F2D0 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :0F
F2E0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 3B 3C 20 20 20 2F 2D :62
F2F0 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 20 20 2D 2D 2D 2D 2D 2D :B6
-----------------------------------------------------
Sum: 93 92 7D 91 7B 79 79 43 31 3D 6A 4F 4B 74 65 5E :8C

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
F300 2D 2D 2D 2D 2D 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 20 20 :73
F310 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
F320 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 :32
F330 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F :0F
F340 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 20 20 2D 2D 2D 20 20 20 :4A
F350 20 20 20 20 20 2D 2D 2D 2D 2D 20 20 2F 3B 3C 20 :87
F360 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :0F
F370 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F :32
F380 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
F390 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 2F 2D 2D 2D :59
F3A0 2D 2D 2D 2D 2D 2D 20 20 2D 2D 20 20 20 2D 2D 2D :9C
F3B0 2D 2D 2D 2F 2A 2A 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 :59
F3C0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
F3D0 2F 3B 3C 20 20 20 2F 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :55
F3E0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2F 2A 2A :23
F3F0 20 20 20 2F 20 20 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D :91
-----------------------------------------------------
Sum: 40 4C 61 42 2E 42 42 2E 40 45 31 33 38 51 4D 4F :1D

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
F400 20 20 2D 2D 2D 2D 2D 2D 20 20 2F 2A 2A 20 20 20 :71
F410 4A 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :2A
F420 20 20 20 20 20 20 20 4A 2A 2A 20 20 20 3A 20 20 :58
F430 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
F440 20 20 20 20 20 3A 3B 3C 20 20 20 2C 2C 2C 2C 2C :99
F450 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C 2C :C0
F460 2C 2C 2C 2C 20 20 20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :10
-----------------------------------------------------
Sum: 22 F8 05 05 13 14 15 03 D6 D6 E7 E2 E2 F2 D8 D8 :5C
```


EVENT

毎日パソコン通信フォーラム　テレマ　パソコン通信の現状と未来を展望する

主催：東京データネットワーク/テレスター

後援：毎日新聞社

協賛：(株)日立製作所/日立家電販売(株)

会場：科学技術館1階☎(03)212-8471(代)

日時：11月8日(金)　13:00～17:00
　　11月9日(土)　10:00～17:00

交通：地下鉄東西線竹橋駅下車徒歩5分
　　(千代田区北の丸公園2-1)

11月8日　講演会「パソコン通信の動向と未来」(13:00～17:00)
　入場料：5,000円
　郵政省，NTTほか各社を予定

11月9日　パソコン通信セミナー/フリートーク
　入場料：無料
　各BBSシステム・オペレータを中心にした，システム紹介とパネル・ディスカッション

なお，両日とも，各データベース，BBSのデモンストレーションを行なっています．

問い合わせ先

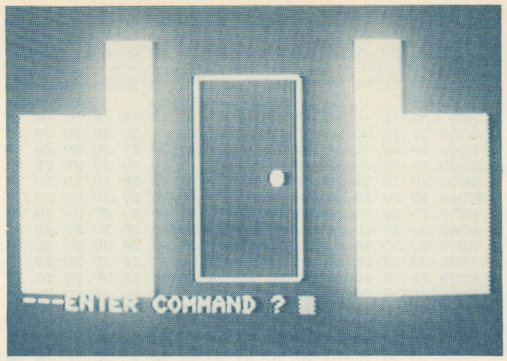
◉東京都千代田区一ツ橋1-1-1
　パレス・サイドビル
　(株)東京データネットワーク
　☎(03)201-7065(代)

◉東京都渋谷区代々木1-37-1
　ぜんらくビル
　(株)テレスター
　☎(03)375-3800(代)

るでしょうが，こういった形で私のところにくるとは思いませんでした．思いたくありませんでした．もうPiO etc.で自分の住所を公表したくありません．ほんの極少人数の人がそうである限り，大半の人がそうでなくとも私はもうイヤなんです．

(GR "1月20日は落胆でした" 影丸)

JR-100 BASIC FEAR HOUSE



■迎夢仮面

あなたはある家からダイアを3つ探しだし，脱出しなければなりません．
成功を祈る!

■プログラム・インフォメーション

言　語	BASIC　2本
面白さ 動き・操作性 サウンド	! ! ! → → → ♪ ♪
編集部評	絵がなかなか凝ってますね．それにアドベンチャーとしてもよくできてます．(V)

入力方法

プログラム1(**リスト1**)を入力，セーブしたあと，プログラム2(**リスト2**)を入力し，必ず**SAVE "FEAR HOUSE 2"**としてセーブしてください．

遊び方

コマンドの入力は，**コマンド** **RETURN** と押してください．ただし，3文字までの省略も可能です(例：INVENTORY→INV，MOVE→MOVなど)．

その他の注意として，

❶最初の門では**GO** **RETURN** としてください．

❷データのセーブができます．

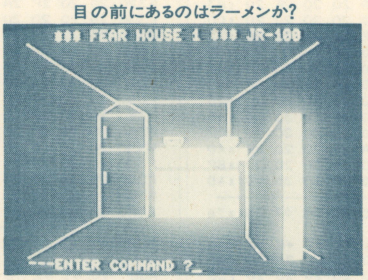
1)　SAVE

途中経過をセーブしたいと思ったらレコーダに新しいテープをセットし，**SAVE** **RETURN** (コマンド待ちのとき)とし，テープを回して **RETURN** を押します．"READY"がでたら再び **RETURN** を押せば続行できます．

2) LOAD

ゲーム開始時に **Y** を押してロードしてください．

目の前にあるのはラーメンか?



❸　OPEN　DOORは不要です．

❹　PART 1を終えたらロード状態になります．2をロードしてゲームを続けてください．

なお特別な動詞，名詞として，

HELP→動詞，名詞の表示
INVENTORY→持ち物の表示
BACK→前いた部屋に戻る
C.N→ラーメン

があります．

終わりに

移植は難しいでしょう．特に変更点もありません．

このゲームで遊んでくれたJUFCのみなさんに感謝!　特に快人さん，どうもありがとうございました．

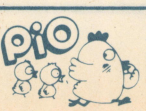
7月号で作る予定だったゲームは，時間的都合で流れてしまいました．ゴメン!

快人さん，L.RとPALはどうなってるんですかぁ?

pio

リスト1　FEAR HOUSE 1　BASICリスト

```
1 POKE1,$AA:CLEAR
5 REM  ************************
10 REM ***  FARE    HOUSE 1  ***
20 REM *** PROGRAMED   BY     ***
30 REM *** GEIM KAMEN         ***
40 REM *** (C) BY ZOMBIE SOFT***
60 REM *** FOR-------JR-100. ***
61 REM ************************
63 OPTIONCMODE1
64 POKE$12,$3F:POKE$13,$F5
65 CLS:LOCATE22,5:PRINT"DO YOU WANT DEMO
..? (Y/N)":PICKA
66 IFA=78THENCLS:GOTO320
67 IFA<>89THEN65
70 GOSUB 25000
80 CLS:FORA=0TO23:LOCATEA,0:PRINTSPC(32)
;:NEXT:LOCATE1,0
100 PRINTFLD(1);"  3///2 3//2 */+ 3//+"
110 PRINTFLD(1);"  .     .     .  .  .  ."
120 PRINTFLD(1);"  #//2  #//2 #//$ #,/*"
130 PRINTFLD(1);"  .     .     .  .  .++"
140 PRINTFLD(1);"  "     5//2 "  " " ++'
150 LOCATE6,21:PRINTFLD(1);","
160 PRINTTAB(2);FLD(1);"!  !3//4!  !3//2
3//2"
170 PRINTTAB(2);FLD(1);".  ..  ..  ..
.  "
180 PRINTTAB(2);FLD(1);"#//$.  ..  .5//4
#//2"
190 PRINTTAB(2);FLD(1);".  ..  ..  .  .
..  "
200 PRINTTAB(2);FLD(1);'"  "5//65//61//6
5//2'
203 GOSUB24000
210 GOTO230
220 FORA=0TO500:NEXT:BEEP:RET
221 FORX=1TOLEN(M$):LOCATEY,X+X1:PRINTMI
D$(M$,X,1);:BEEP1:BEEP0
222 PRINTFLD(1);"0";:NEXT:GOSUB220:PRINT
CHR$($14);" ":RET
230 LOCATE1,0:GOSUB220
240 PRINTFLD(1);"  ))))) )))) ())& )))&"
:GOSUB220
250 PRINTFLD(1);"  )     )     )  ) )  )"
:GOSUB220
260 PRINTFLD(1);"  ))))  )))) )))) )))'"
:GOSUB220
270 PRINTFLD(1);"  )     )     )  ) )%&";:
GOSUB220
280 PRINTFLD(1);"  )     )))) )  ) ) %&"
:GOSUB220
290 M$=" COPYRIGHT (C) BY ":X1=7:Y=14:GO
SUB221
300 M$="ZOMBIE SOFT WARE. ":X1=8:Y=16:GO
SUB221
310 M$="PROGRAMED BY GEIM KAMEN  .":X1=4
:Y=18:GOSUB221
315 M$="IN 1983.NOV.SECOND.":X1=7:Y=20:G
OSUB221
320 M$="PUSH ANY KEY ":X1=10:Y=22:GOSUB2
21
330 PICKA:IFA=0THEN330
340 FORA=0TO50
343 LOCATE0,2:PRINTCHR$(16):LOCATE23,31:
PRINT" ";:LOCATE0,1:PRINTCHR$(9)
345 IFMOD(A,2)=0LOCATE23,0:PRINT
347 NEXT:CLS
350 GOSUB25150
360 CLS:LOCATE23,0:PRINT"---DO YOU DATA
LOAD ? [Y/N]":DIMA(8),O(5),M(5)
361 PICKA:IFA=89CLS:MLOAD"ADV.DATA1":GOT
O1600
362 IFA<>78THEN361
363 CLS
365 FORY=10TO19:FORX=0TO31:LOCATEY,X:PRI
NT"■";:NEXT:NEXT
367 FORY=6TO19:LOCATEY,6:PRINT"■■■■■■■■
■■■■■";:NEXT
370 FORY=8TO18:LOCATEY,12:PRINTFLD(1);")
";SPC(6);")":NEXT
372 FORX=12TO18:LOCATE7,X:PRINT"_":LOCA
TE19,X:PRINTFLD(1);"!";:NEXT
374 LOCATE20,0:PRINTSPC(32);
375 LOCATE13,17:PRINT"●":LOCATE20,0:INP
UT"---ENTER COMMAND ",A$
376 IFA$<>"GO"THEN374
378 LOCATE20,0:PRINTSPC(32);
380 REM VALPTER INITIAL
390 R0=1
425 LOCATE0,3:PRINT"*** FEAR HOUSE 1 ***
 JR-100"
430 FORI=1TO5:M(I)=0:O(I)=0:NEXT:S0=0
435 GOSUB25360:GOSUB25280
437 LOCATE20,0:PRINTSPC(96);
440 GOSUB (R0-1)*1000+10010
490 LOCATE20,0:PRINTSPC(32);
500 A$="":C$=""
510 LOCATE20,0:PRINT"---ENTER COMMAND ?"
;C$;"_";
520 PICKA:A$=CHR$(A):IFA$=CHR$(13)THEN56
0
525 IFA<32THEN520
530 C$=C$+A$:BEEP1:BEEP0:LOCATE20,18:PRI
NTC$;"_";
540 IFLEN(C$)>12THENLOCATE20,0:PRINTSPC(
```



▶PiO10月号74ページのおにおんさん，94ページのYANBOさん．どうもありがとう．私のような者のたわごとにかまってくれるなんて……／実は，あの手紙を書いてしばらくしてから，友人のDiscord(だれだかわからないだろー)氏から，YANBOさんと同じことを言われ，「がび〜ん，みっともないことを書いてしまった」と思いまして，落ち込んでいた次第です．でもこのチェクサムはプログラムを載せる方が使わなければどうしょうもないと思うので，編集部の方々よろしくね．それからこれは余談ですが，私と友人はプログラムを入力するとき，全

```
32);:GOTO500
550 PICKW:IFW=0THEN510
555 GOTO550
560 LOCATE20,0:PRINTSPC(96);:IFC$="GO"TH
EN590
561 IFC$="UP"THEN1350
562 IFC$="ON"THEN1480
563 IFLEN(C$)<3THEN584
564 C$=LEFT$(C$,3):IFC$="BAC"THEN750
565 IFC$="GET"THEN780
566 IFC$="OPE"THEN900
568 IFC$="SEA"THEN1110
570 IFC$="MOV"THEN1210
571 IFC$="SAV"THEN1560
572 IFC$="USE"THEN1310
576 IFC$="EAT"THEN1370
578 IFC$="DRI"IF(R0=6)*(O(4)=1)*(S0=1)TH
EN1390
579 IFC$="SCR"THEN425
580 IFC$="INV"THEN1420
582 IFC$="HEL"THEN1450
584 LOCATE21,4:PRINT"NO !":BEEP1:FORA=0T
O150:NEXT:BEEP0
586 LOCATE20,0:PRINTSPC(32);
588 LOCATE21,4:PRINT"     ":GOTO500
590 IFR0=1THEN650
610 IFR0=2THENR0=4:GOTO425
620 IFR0=5THENR0=6:GOTO425
630 IFR0=3GOSUB25280:GOTO700
640 GOTO584
650 LOCATE21,0:PRINT"---DOOR.NO ?";:PICK
A:A=A-48
660 IF(A>3)+(A<1)THEN650
665 PRINTA
667 FORB=0TO700:NEXT
670 IFA=1THENR0=3:GOTO425
680 IFA=2THENR0=5:GOTO425
690 IFA=3THENR0=2:GOTO425
700 REM GAME OVER 1 4-DIMENSION
710 FORA=0TO200:POKE$C100+RND(32)+RND(23
)*32,RND(255)+1:BEEP1
720 BEEP0:NEXT
730 LOCATE8,6:PRINT"YOU ARE 4-DIMENSION"
740 LOCATE10,7:PRINT"WORLD IN. GOOD BY !
":GOTO1530
745 END
750 IFR0=1THEN584
760 IFR0=2THENR0=1
762 IFR0=3THENR0=1
764 IFR0=4THENR0=2
766 IFR0=5THENR0=1
768 IFR0=6THENR0=5
770 GOTO425
780 GOSUB810:IFLEN(B$)<3THEN584
784 B$=LEFT$(B$,3):IF(R0=1)+(R0=2)+(R0=5
)THEN790
785 IFS0=0THEN584
790 IFB$="MEM"THENIF(R0=1)*(A(1)=0)GOSUB
870:A(1)=1:GOTO425
792 IFB$="KEY"IF(R0=2)*(A(2)=0)*(M(1)=1)
A(2)=1:GOTO944
794 IFB$="SPA"IF(R0=3)*(O(1)=1)*(A(3)=0)
CLS:A(3)=1:GOTO944
796 IFB$="CAN"IF(R0=3)*(O(2)=1)*(A(4)=0)
CLS:A(4)=1:GOTO944
798 IFB$="KEY"IF(R0=5)*(M(2)=1)*(A(5)=0)
A(5)=1:GOTO944
799 IFB$="HAM"IF(R0=6)*(O(5)=1)*(A(7)=0)
CLS:A(7)=1:GOTO944
800 IFB$="DYN"IF(R0=6)*(M(3)=1)*(A(6)=0)
CLS:A(6)=1:GOTO944
802 GOTO584
810 B$="":D$=""
811 LOCATE21,0:PRINTSPC(96);
820 LOCATE21,0:PRINT"---WHAT ?";B$;"_";
:PICKA:IFA<13THEN820
830 D$=CHR$(A):IFD$=CHR$(13)THEN860
840 B$=B$+D$:BEEP1:BEEP0:IFLEN(D$)>12THE
N810
850 PICKW:IFW=0THEN820
855 GOTO850
860 LOCATE20,0:PRINTSPC(64);:RET
870 CLS:LOCATE9,8:PRINT"┌──────────
┐":LOCATE10,8:PRINT"|WORLD DONT |"
872 LOCATE11,8:PRINT"|EASY GOING |":LOC
ATE12,8:PRINT"└──────────┘"
873 PICKA:IFA=0THENLOCATE20,8:PRINT"PUSH
 ANY KEY":GOTO873
874 LOCATE10,9:PRINT"TRUTH WHICH":LOCATE
11,9:PRINT"PART OF IS "
875 LOCATE12,8:PRINT"|DIAMOND 3. |"
876 LOCATE13,8:PRINT"└──────────┘"
:FORA=0TO100:NEXT
877 PICK A:IFA=0THEN877
878 RET
900 GOSUB810:IFLEN(B$)<3THEN584
908 B$=LEFT$(B$,3)
910 IFB$="RAC"IF(R0=3)*(O(1)=0)O(1)=1:GO
SUB950:GOTO945
915 IFB$="SAF"IF(R0=3)*(O(2)=0)*(K1=1)O(
2)=1:GOTO945
917 IFB$="SAF"IF(R0=6)*(O(3)=0)*(K2=1)O(
3)=1:GOTO945
918 IFB$="SAF"IF(R0=3)+(R0=6)THENGOSUB94
1:GOTO500
920 IFB$="ICE"IF(R0=6)*(O(4)=0)THENO(4)=
1:GOSUB1090:GOTO945
930 IFB$="RAC"IF(R0=6)*(O(5)=0)O(5)=1:GO
SUB950:GOTO945
940 GOTO 584
941 LOCATE21,0:PRINT"---THE SAFE LOCKED.
";:RET
944 GOSUB1080:CLS:GOTO425
945 GOSUB1080:GOTO500
950 FORY=9TO19:LOCATEY,26:PRINT" ";:NEXT
:LOCATE13,27:PRINT" "
952 LOCATE13,25:PRINT" ":RET
1080 LOCATE22,0:PRINT"------OK !":FORA=0
TO500:NEXT:RET
1090 LOCATE12,8:PRINT" ":RET
1110 GOSUB810:IFLEN(B$)<3THEN584
1125 S0=1:B$=LEFT$(B$,3)
1130 IFB$="SAF"IF(R0=3)*(O(2)=1)*(A(4)=0
)GOSUB1145:GOTO945
1131 IFB$="SAF"IF(R0=6)*(O(3)=1)*(A(6)=0
)GOSUB1150:GOTO945
1132 IFB$="RAC"IF(R0=3)*(O(1)=1)*(A(3)=0
)GOSUB1140:GOTO945
1134 IFB$="ICE"IF(R0=6)*(O(4)=1)THEN1139
:GOTO945
1136 IFB$="RAC"IF(R0=6)*(O(5)=1)GOSUB114
7:GOTO945
1138 LOCATE22,0:PRINT"---THERE IS NO SUC
H THING.":S0=0:GOTO500
1139 LOCATE21,0:PRINT"---THERE IS A JUIC
E & WATER.":GOTO500
1140 GOSUB25470:LOCATE6,12:PRINT"◢ ◣"
1142 LOCATE7,12:PRINT"▀▀":LOCATE8,12:P
RINT"＼○／"
1143 FORY=9TO16:LOCATEY,13:PRINT"▀":NE
XTY
1144 LOCATE21,0:PRINT"---THERE IS A SPAN
NER.":RET
1145 CLS:GOSUB25370:FORY=5TO17:LOCATEY,1
4:PRINT"▀▀▀":NEXT
1146 LOCATE4,15:PRINT"|":LOCATE21,0:PRI
NT"---THERE IS A CANDLE.":RET
1147 GOSUB25470:FORY=4TO6:FORX=12TO18:LO
CATEY,X:PRINT"▀":NEXT:NEXT
1148 FORY=7TO16:LOCATEY,14:PRINT"▒▒▒▒▒";:
NEXT
1149 LOCATE21,0:PRINT"---THERE IS A HAMM
ER.":RET
1150 GOSUB25370:LOCATE21,0:PRINT"--- THE
RE IS A DYNAMITE."
1151 FORX=7TO20STEP2:Y=RND(3)+4:FORY0=YT
022-Y
1152 LOCATEY0,X:PRINT"▀▀":NEXT:LOCATEY,
X:PRINT" | "
1153 NEXT:FORX=7TO20:LOCATE11,X:PRINT"▒
";:NEXT:RET
1200 REM ↑
1210 GOSUB810:IFLEN(B$)<3THEN584
1225 B$=LEFT$(B$,3)
1230 IFB$="PIC"IFR0=3 M(4)=1:GOSUB1238:G
OTO945
1232 IFB$="COM"IF(A(2)=0)*(R0=2)M(1)=1:G
OTO1242
1234 IFB$="RAD"IF(A(5)=0)*(R0=5)M(2)=1:G
OTO1242
1236 IFB$="ICE"IF(A(6)=0)*(R0=6)THENM(3)
=1:GOTO1244
1237 GOTO584
1238 LOCATE7,11:PRINT"┌──┐▀▀▀▀":LO
CATE8,11:PRINT"|T  |▮ ﾈ→◆ ▮"
1240 LOCATE9,11:PRINT"└──┘▀▀▀▀":LO
CATE21,0:PRINT"---THERE IS SAFE.";
1241 RET
1242 CLS:LOCATE21,0:PRINT"---THERE IS A
KEY.":LOCATE10,15
1243 PRINTFLD(1);"5":LOCATE11,15:PRINTFL
D(1);"6":GOTO500
1244 LOCATE21,0:PRINT"THE SAFE AT THE BA
CK OF ICE BOX.":GOTO500
1310 GOSUB810:IFLEN(B$)<3THEN584
1330 IFB$="KEY"THEN1334
1332 GOTO584
1334 IF(R0=3)*(A(5)=1)THEN1340
1336 IF(R0=6)*(A(2)=1)THEN1342
1338 LOCATE22,0:PRINT"NO KEY OR TYPE MIS
MATCH !      ":GOTO500
1340 K1=1:GOTO1344
1342 K2=1
1344 LOCATE22,0:PRINT"---OK !":FORA=0TO1
000:NEXT:GOTO500
1350 A=0:FORI=1TO8:A=A+A(I):NEXT:IFA=8TH
EN1356
1354 LOCATE22,0:PRINT"---SOME THING DULL
.":GOTO500
1356 LOCATE10,8:PRINT"CONGRATULATIONS !"
:GOSUB220
1358 LOCATE12,14:PRINT" UP !":GOSUB220:G
OSUB220
1360 LOCATE14,10:PRINT"PART 2 LOAD !"
1361 LOCATE4,6:PRINT"PUSH ANY KEY"
1362 PICKW:IFW=0THEN1362
1363 LOAD"FEAR HOUSE 2"
1364 END
1370 GOSUB810:IFLEN(B$)<3THEN584
1373 B$=LEFT$(B$,3)
1374 IFB$<>"C.N"THEN584
1376 LOCATE21,0:INPUT"---LEFT OR RIGHT ?
",A$:IFLEN(A$)<3THEN1376
1377 A$=LEFT$(A$,3)
1378 IFA$="LEF"Z$="C.N":GOTO1500
1380 IFA$="RIG"THEN1384
1382 GOTO550
1384 CLS:LOCATE10,6:PRINT"PE.PE....OH! D
IA !!!":LOCATE12,15
1385 PRINTFLD(1);"1":FORA=0TO2000:NEXT
1386 A(B)=1:GOTO425
1390 LOCATE21,0:INPUT"JUICE OR WATER ",A
$:Z$=A$:GOTO1500
1420 CLS
1440 IFA(1)LOCATE5,8:PRINT"MEMO 1"
1441 IFA(2)LOCATE7,8:PRINT"KEY 1"
1442 IFA(3)LOCATE9,6:PRINT"SPANNER"
1443 IFA(4)LOCATE11,8:PRINT"CANDLE"
1444 IFA(5)LOCATE13,8:PRINT"KEY 2"
1445 IFA(6)LOCATE15,6:PRINT"DYNAMITE"
1446 IFA(7)LOCATE17,8:PRINT"HAMMER"
1447 IFA(8)LOCATE19,6:PRINT"DIAMOND"
1448 LOCATE22,6:PRINT"OK = PUSH ANY KEY"
:PICKA:IFA=0THEN1448
1449 CLS:GOTO425
1450 CLS:RESTORE1471:LOCATE0,0
1470 FORA=0TO20:READA$:PRINTA$:NEXT:GOTO
1448
1471 DATACOMMAND (A VERB),"  ","GO,BACK,G
ET,OPEN,SEARCH,MOVE"
1472 DATA"  ","ON,USE,UP,DOWN,JUMP,EAT,KI
CK","  "
1473 DATA"DRINK,INVENTORY,HELP,SCREEN,SA
VE","  ,WHAT (A NOUN)
1474 DATA"  ","SAFE,FIREPLACE,VASE,RACK,K
EY","  "
1475 DATA"CANDLE,TABLE,C.N.,COMP.,T.V,DI
A."
1476 DATA"MATCH,PICTURE,MEMO,HAMMER","  "
1477 DATA"SPANNER,RADIO,DYNAMITE,ROCK","
  "
1478 DATA"JUICE,WATER,BOX,ICE BOX,SWITCH
","  "
1479 DATA"POISON,CROSS,<?.?.?>","  "
1480 IFR0=2THEN1484
1482 IFR0=5THEN1485
1483 GOTO584
1484 CLS:M$="  THERE IS A KEY IN THIS ROO
M. ":Y=12:X1=1:GOSUB221:GOTO500
1485 FORA=0TO10:POKE1,RND(150)*2+100:BEE
P1
1486 FORQ=0TO100:NEXT:BEEP0
1487 NEXT:POKE1,0:POKE1,$AA:GOTO500
1488 GOTO500
1500 CLS:LOCATE9,0:PRINT"YOU ARE DEAD BY
 POISON IN ";Z$;"."
1520 LOCATE11,10:PRINT"GOOD-BY !"
1530 LOCATE13,8:PRINT"TRY AGAIN (Y/N)":P
ICKA:IFA=89CLS:FORA=0TO999:NEXT
1531 IFA=1000THEN1
1540 IFA<>78THEN1530
1550 CLS:PRINT"ZOMBIE SOFT O YOROSHIKU !
":END
1560 FORI=1TO8:POKE$3FFE-I,A(I):NEXT:POK
E$3FFF,R0
1570 CLS:LOCATE0,0:PRINT"START,END,PUSH
[RETURN] KEY"
1580 LOCATE4,0:PRINT"LOCATE0,0:PRINTSPC(
32);:GOTO425":LOCATE1,0
1585 PICKA:IFA<>13THEN1585
1586 BEEP
1590 MSAVE"ADV.DATA1",$3FF6,$3FFF:END
1600 FORI=1TO8:A(I)=PEEK($3FFE-I):NEXT:R
0=PEEK($3FFF):PRINT
1610 PRINT"PUSH [RETURN] KEY":PRINT:PRIN
T"CLS:GOTO425":LOCATE3,0:END
9999 END
10010 GOSUB23000:GOSUB23040
10020 IFA(1)=0LOCATE18,9:PRINT"▄▄▄":LOC
ATE22,0:PRINT"THERE IS A MEMO."
10030 FORY=8TO14:LOCATEY,10:PRINTFLD(1);
"0";SPC(4);")";:NEXT
10040 LOCATE7,11:PRINT"_____":LOCATE11,
14:PRINT"O";
10050 LOCATE4,16:PRINT"＼   ／":LOCATE3,1
6:PRINT"_____"
10060 FORY=5TO14:LOCATEY,17:PRINT"├─┤":
NEXT
10070 LOCATE16,4:PRINT"1":LOCATE13,12:PR
INT"2":LOCATE17,30:PRINT"3":RET
11010 GOSUB23040:GOSUB25500:GOSUB25530
11020 LOCATE11,14:PRINT"┌──┐":LOCATE12
,14:PRINT"|  |"
11030 LOCATE13,14:PRINT"└──┘":LOCATE14
,14:PRINT"▄▄▄▄":LOCATE15,14
11040 PRINT"▀▀▀▀"
11050 LOCATE21,0:PRINT"---THERE IS A COM
PUTER.":RET
11999 END
12010 GOSUB23040
12020 FORY=11TO14:LOCATEY,15:PRINTFLD(1)
;"222222":NEXT
12025 FORY=12TO14:LOCATEY,16:PRINT"    "
:NEXT
12030 GOSUB25580
12080 LOCATE9,19:PRINTFLD(1);"3":LOCATE1
0,19:PRINTFLD(1);"4"
12090 LOCATE7,11:PRINT"▀▀▀▀":LOCATE8,
11:PRINT"▮ ﾈ→◆ ▮"
12100 LOCATE9,11:PRINT"▀▀▀▀":RET
13010 GOSUB23000:GOSUB23040:GOSUB25500
13020 LOCATE21,0:PRINT"---THIS ROOM IS O
RNAMENT."
13030 LOCATE7,2:PRINT"BATH":LOCATE9,2:PR
INT"ROOM"
```

体を2つにわけてやることが多くあります．こんなとき大変重宝するのがチェインプログラムです．この手のものは結構発表されているので，皆さんもぜひ使ってみてください．

（アドベンチャーブックに凝って1箇月に数千円をぶっとばしてしまうNPMST）

リスト1 FEAR HOUSE 1 BASICリスト

```
13040 LOCATE7,30:PRINT"ﾈ":LOCATE9,28:PR
INT"TOI":LOCATE10,29:PRINT"LET"
13050 RET
14010 GOSUB23040:GOSUB25530:GOSUB25500
14020 LOCATE21,0:PRINT"---THERE IS A RAD
IO."
14030 LOCATE11,14:PRINT"    |":LOCATE12,
14:PRINT"┌──┴┐"
14040 LOCATE13,14:PRINT"|o═══H ":LOCATE
14,14:PRINT"└──┬┘":RET
15010 FORY=7TO15:LOCATEY,7:PRINTFLD(1);"
0";SPC(5);")":NEXT
15020 LOCATE6,8:PRINTFLD(1);"=>!;<":LOCA
TE8,8:PRINT"|":LOCATE12,8
15030 PRINT"|":FORX=8TO12:LOCATE7,X:PRI
NTFLD(1);"!":LOCATE10,X
15040 PRINTFLD(1);"!"
15050 LOCATE15,X:PRINT"_":NEXT
15060 FORY=10TO15:FORX=14TO24:LOCATEY,X:
PRINT"■":NEXT:NEXT
15070 FORX=14TO24:LOCATE11,X:PRINT"■":N
EXT
15080 FORY=12TO15:LOCATEY,19:PRINT"■":
NEXT:GOSUB25580
15090 IFA(8)=0LOCATE9,15:PRINTFLD(1);"78
    9:"
15100 RET
15640 DATA72,71,67,61,28,43,62,62,61,36,
40,50,72,71,67,61,28,43,62,62
22999 END
23000 REM DOOR (RIGHT)
23010 Y=5:FORX=28TO31STEP2:LOCATEY,X:PRI
NTFLD(1);"=>";:Y=Y-1:NEXT
23020 FORY=6TO17:LOCATEY,27:PRINTFLD(1);
"0";:NEXT
23030 LOCATE11,31:PRINT"O";:RET
23040 REM DOOR (LEFT)
23050 Y=4:FORX=2TO5STEP2:LOCATEY,X:PRINT
FLD(1);"<";:Y=Y+1:NEXT
23060 FORY=4TO18:LOCATEY,1:PRINTFLD(1);"
0";:NEXT
23065 FORY=6TO16:LOCATEY,5:PRINTFLD(1);"
0";:NEXT
23070 LOCATE11,4:PRINT"●";:RET
24000 REM HOUSE PRINT SUB
24010 LOCATE0,28:PRINT"____":LOCATE1,27:
PRINT"／  ＼"
24020 LOCATE2,26:PRINT"／  ＼":LOCATE3,25
:PRINT"／    ＼"
24030 LOCATE4,24:PRINT"／▀▀▀▀▀▀▀＼":LOCA
TE5,25:PRINT"▀▀▀▀▀▀▀"
24040 LOCATE6,24:PRINT"／┬┬┬┬┬┬┬／":LOCA
TE7,24:PRINT"▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
24050 LOCATE8,23:PRINT"／▀▀▀▀▀▀▀▀／":LOC
ATE9,23:PRINT"▒▒▒┌──┐▒▒▒"
24060 LOCATE10,23:PRINT"▒▒▒|  |▒▒▒":LOC
ATE11,23:PRINT"▒▒▒└──┘▒▒▒／"
24070 RET
24080 LOCATE16,24:PRINT"  |  "
```

```
,21:PRINT"／"
24090 LOCATE19,20:PRINT"／":LOCATE19,31:
PRINT"／"
24100 RETURN
25000 REM DEMO CHR READ & POKE
25010 RESTORE25030:FORI=$C000TO$C0B7:REA
DA$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$)
25020 NEXT:RET
25030 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,FF,81,
81,81,81,81,81,81
25040 DATA81,81,81,81,81,81,81,FF,80,80,
80,80,80,80,80,80
25050 DATA01,01,01,01,01,01,01,FF,7F,
3F,1F,0F,07,03,01
25060 DATA80,C0,E0,F0,F8,FC,FE,FF,FF,FE,
FC,F8,F0,E0,C0,80
25070 DATA01,03,07,0F,1F,3F,7F,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF
25080 DATA01,02,04,08,10,20,40,80,80,40,
20,10,08,04,02,01
25090 DATAFF,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,FF
25100 DATA81,81,81,81,81,81,81,81,FF,00,
00,00,00,00,00,FF
25110 DATA24,99,DB,FF,FF,7E,3C,24,FF,80,
80,80,80,80,80,FF
25120 DATAFF,01,01,01,01,01,01,FF,FF,80,
80,80,80,80,80,80
25130 DATAFF,01,01,01,01,01,01,01,80,80,
80,80,80,80,80,FF
25140 DATA01,01,01,01,01,01,01,FF
25150 REM GAME CHR READ & POKE
25160 FORI=$C000TO$C0FF:POKEI,0:NEXT
25170 A=0:FORI=$C008TO$C047STEP8:POKEI+A
,$FF:A=A+1:NEXT
25180 A=$80:FORI=$C048TO$C087STEP8:FORB=
ITOI+7:POKEB,A:NEXT:A=A/2
25190 NEXT:RESTORE25210:FORI=$C088TO$C0F
7:READA$:A$="$"+A$
25200 POKEI,VAL(A$):NEXT:RET
25210 DATA10,28,54,FE,54,28,10,00,00,FB,
FB,FB,00,DF,DF,DF
25220 DATA18,34,2C,18,78,9E,18,18,FF,81,
FF,81,81,42,24,18
25230 DATA3C,56,6A,56,6A,3C,18,18,18,18,
1C,18,18,1E,18,00
25240 DATAFF,80,90,95,57,20,10,0F,FF,01,
D9,49,7A,04,08,F0
25250 DATA7F,43,5B,48,3F,1F,0F,07,FF,09,
6D,21,FE,FC,F8,F0
25260 DATAC0,30,0C,03,00,00,00,00,00,00,
00,00,C0,30,0C,03
25270 DATA00,00,00,00,03,0C,30,C0,03,0C,
30,C0,00,00,00,00
25280 REM 3-D KIHON GRAPHIS
25290 Y=1:FORX=0TO8STEP2:LOCATEY,X:PRINT
FLD(1);"!<";
25300 LOCATEY,30-X:PRINTFLD(1);"=>"
25310 LOCATE20-Y,X:PRINTFLD(1);"=>";:LOC
ATE20-Y,30-X:PRINTFLD(1);"!<"
```

```
25320 Y=Y+1:NEXT
25330 FORY=6TO14:LOCATEY,9:PRINTFLD(1);"
0";SPC(12);")";:NEXT
25340 FORX=10TO21:LOCATE5,X:PRINTFLD(1);
"(";:LOCATE15,X:PRINTFLD(1);"!"
25350 NEXT:RET
25360 FORA=1TO19:LOCATEA,0:PRINTSPC(32);
:NEXT:RET
25370 REM SAFE 3-D
25380 CLS
25390 FORX=0TO5:LOCATEX,X:PRINT"＼";:LOC
ATE15+X,5-X:PRINT"／";
25400 LOCATEX,31-X:PRINT"／";:LOCATE15+X
,26+X:PRINT"＼";:NEXT
25410 FORX=6TO25:LOCATE5,X:PRINT"_";:LO
CATE15,X:PRINTFLD(1);"!";:NEXT
25420 FORY=6TO14:LOCATEY,5:PRINTFLD(1);"
0";SPC(20);")";:NEXT
25430 FORX=0TO31:LOCATE0,X:PRINT"■":LOC
ATE19,X:PRINT"■";:NEXT
25440 FORY=1TO18:LOCATEY,0:PRINT"■";:LO
CATEY,31:PRINT"■";:NEXT
25445 LOCATE20,0:PRINTSPC(96);
25450 RET
25460 REM RACK KAKUDAI
25470 CLS:FORY=1TO19:LOCATEY,7:PRINT"■"
;SPC(17);"■";:NEXT
25480 FORX=8TO24:LOCATE17,X:PRINTFLD(1);
"!":LOCATE18,X:PRINTFLD(1);"!"
25490 NEXT:RET
25500 REM MADO
25510 LOCATE7,14:PRINT"┌──┬──┐":LOCATE8,
14:PRINT"├──┼──┤"
25520 LOCATE9,14:PRINT"└──┴──┘":RET
25530 REM TABLE
25540 Y=15:FORX=7TO11STEP2:LOCATEY,X:PRI
NTFLD(1);"=>";SPC(28-X*2);"!<"
25550 Y=Y-1:NEXT:FORX=7TO24:LOCATE16,X:P
RINT"▒":NEXT
25560 LOCATE12,13:PRINT"_________":LOCATE
17,7:PRINT"■    ⌴";
25570 LOCATE17,18:PRINT"⌴    ■":LOCATE
18,7:PRINT"■";SPC(16);"■":RET
25580 REM RACK
25590 Y=10:FORX=24TO27:LOCATEY,X:PRINT"／
";:Y=Y-1:NEXT
25600 LOCATE18,24:PRINT"＼":LOCATE19,25:
PRINT"＼"
25610 FORY=11TO17:LOCATEY,23:PRINTFLD(1)
;"0  ":NEXT
25614 FORY=9TO19:LOCATEY,26:PRINT"|   ";
:NEXT
25617 FORY=7TO19:LOCATEY,28:PRINT"▀▀";:
NEXT
25618 LOCATE13,25:PRINT"| ":LOCATE13,27:
PRINT"| "
25619 RET
```

リスト2 FEAR HOUSE 2 BASICリスト

```
1 POKE1,$AA:POKE$12,$3F:POKE$13,$EB
10 REM  ************************
20 REM  *   FEAR   HOUSE   2    *
30 REM  * PROGRAMED BY          *
40 REM  *   GEIM KAMEN          *
50 REM  * (C) BY ZOMBIE SOFT    *
70 REM  * FOR---------- JR-100 *
80 REM  * 1983.11.12.SATURDAY. *
90 REM  ************************
92 CLS:LOCATE22,0:PRINT"ARE YOU DATA LOA
D ? [Y/NJ":PICKW
94 IFW=89CLS:MLOAD"ADV.DATA2":L=1:PRINT:
PRINT"PUSH [RETURNJ KEY"
95 IFW=89PRINT:PRINT"GOTO100":LOCATE3,0:
END
97 IFW<>78THEN92
100 CLS:LOCATE10,3:PRINT"OH ! THE LADDER
 IS ERASE.":BEEP
105 GOSUB10150:CLS:DIMA(20),O(10),M(10):
R=1:R0=7:R$="▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
107 IFL=1GOSUB3010:L=0
110 GOSUB10060:FORI=1TO10:O(I)=0:M(I)=0:
NEXT
120 CLS:OPTIONCMODE1:D$="▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀
▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀
```

```
917 IFW$="RAC"THEN924
919 IFW$="SAF"THEN968
921 GOTO350
924 IFR0=9THEN932
926 IFR0=12THEN944
928 IFR0=15THEN948
930 GOTO350
932 GOSUB10260:INPUT"---1 OR 2 ",N$:IFN$
="1"THEN 938
934 IFN$<>"2"THEN350
936 O(2)=1:LOCATE12,18:PRINT" ":GOTO790
938 O(1)=1:LOCATE11,27:PRINT" ":LOCATE11
,29:PRINT" ":FORY=6TO18
940 LOCATEY,28:PRINT" ":NEXT:GOTO790
944 LOCATE12,16:PRINT" ";
946 O(3)=1:GOTO790
948 O(8)=1:LOCATE4,10:PRINT"▄▄▄▄▄":LOC
ATE5,9:PRINT"◢";FLD(1);"7";
950 PRINT"▄▄▄▄";FLD(1);"8";FLD(0);"◣"
952 LOCATE6,9:PRINT"◣▄▄▄▄◢":LOCATE7,
9:PRINTFLD(1);"7";
954 PRINT"▄▄┼▄▄";FLD(1);"8"
956 LOCATE8,10:PRINTFLD(1);"7";FLD(0);"▀
 ◡";FLD(1);"8"
958 FORY=9TO16:LOCATEY,11:PRINT" ▄▄ ";:N
EXT:FORX=12TO20:LOCATE17,X
960 PRINT"▀";:NEXT:FORX=15TO20:LOCATE14
,X:PRINT"▀";:NEXTX
962 LOCATE17,11:PRINTFLD(1);"7":LOCATE13
,15:PRINT"◢":LOCATE14,21
964 PRINT"◣":LOCATE15,21:PRINT"▀":LOCAT
E16,20:PRINT"▀";
966 PRINTFLD(1);"8":GOSUB10260:PRINT"---
OH ! COBRA !!":GOTO160
968 IFR0=9THEN976
972 IFR0<>17THEN350
973 IFK2=0LOCATE20,0:PRINT"---THE SAFE W
AS LOCKED.":GOTO350
974 O(5)=1:GOTO790
976 IFK1=0THEN350
978 O(4)=1:GOTO790
1110 GOSUB620:S0=1
1114 IFW$="RAC"THEN1124
1116 IFW$="SAF"THEN1150
1118 IFW$="ROC"IF(R=1)*(A(8)=0)THEN1184
1120 IFW$="BOX"THEN1186
1121 IFW$="VAS"IFA(7)=0THEN1200
1122 GOSUB10260:PRINT"---THERE IS NO SUC
H THING.":S0=0:GOTO160
1124 IF(R0=12)*(A(1)=0)THEN1196
1128 IFR0=9THEN1132
1130 GOTO1122
1132 GOSUB10260:INPUT"---1 OR 2 ",N$:IFN
$="2"IFA(6)=1THEN1122
1133 IFN$="2"THEN1143
1134 IFN$<>"1"THEN350
1135 IFA(5)=1THEN1122
1136 IFO(1)=0THEN350
1137 LOCATE21,0:PRINT"---THERE IS A MEMO
.":GOTO160
1139 A(5)=1:GOSUB10260:PRINT"---MEMO..."
;:FORA=0TO2000
1140 NEXT:CLS:LOCATE6,7:PRINT"HINT.....
."
1142 LOCATE8,6:PRINT"* SUICIDE TO LIVE *
":FORA=0TO2000:NEXT:CLS:GOTO120
1143 IFO(2)=0THEN350
1144 GOTO1137
1145 A(6)=1:GOSUB10260:PRINT"---MEMO....
":FORA=0TO2000:NEXT:CLS
1146 LOCATE6,8:PRINT"HINT.":LOCATE8,3:PR
INT"*SECRET TOOL IN THIS ROOM*"
1148 FORA=0TO2000:NEXT:CLS:GOTO120
1150 IFR0=17THEN1166
1152 IF(R0=9)*(O(4)=1)THEN1156
1154 GOTO1122
1156 CLS:LOCATE6,10:PRINT"▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄
 |":LOCATE5,13
1157 PRINT" ◠ ":LOCATE5,19:PRINT" ┌──┐":
LOCATE7,9
1158 PRINT"▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄|":LOCATE8,
5:PRINT"◢▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄◣"
1159 FORA=10TO12:LOCATEA,5:PRINT"▄▄▄▄▄
▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄
```

特集

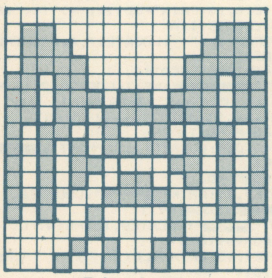
アドベンチャーゲームに挑戦！

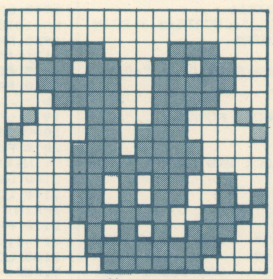
リスト2 FEAR HOUSE 2　BASICリスト

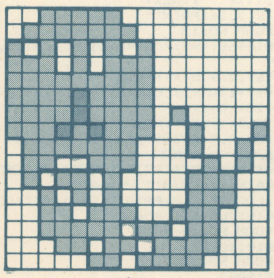
```
2420 LOCATE7,13:PRINTFLD(1);"=>!!;<":LOC
ATE15,13:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒"
2430 FORY=8TO14:LOCATEY,12:PRINTFLD(1);"
0    )":NEXTY
2435 LOCATE8,13:PRINTFLD(1);"!!!!!!"
2440 LOCATE11,18:PRINT"|"
2450 LOCATE21,0:PRINT"---KEEP,GO======DE
AD !":RET
2500 REM ROOM NO.16
2510 GOSUB10080:FORA=0TO6:Y=RND(12)+3:X=
RND(20)+4
2520 LOCATEY,X:PRINT" ◣":LOCATEY+1,X:PR
INT"◢▄◣"
2530 LOCATEY+2,X:PRINT"▄▄▄":LOCATEY+3,X
:PRINTFLD(1);"7";
2540 PRINT"▄";FLD(1);"8":NEXT:LOCATE21,
0:PRINT"---THERE IS GOST'S.":RET
2600 REM ROOM NO.17
2610 FORY=13TO16:LOCATEY,12:PRINT"▒▒▒▒
▒▒▒▒":NEXT:LOCATE12,12
2620 PRINT"◢▄▄◣":LOCATE9,14:PRINT"◢
▄▄◣":FORY=10TO11
2630 LOCATEY,13:PRINTFLD(1);"0    )":NEX
T:LOCATE10,14
2640 PRINTFLD(1);"!!!!":LOCATE11,14:PRIN
T"T"
2650 LOCATE22,0:PRINT"---THERE IS A SAFE
.":RET
2700 GOSUB620:IFW$="T.V"IFR0=10THEN2740
2720 IFW$="SWI"IF(R0=12)*(M(1)=1)THEN275
0
2730 GOTO350
2740 CLS:LOCATE10,6:PRINT"SOME WHERE AN
CELLAR.":GOTO1570
2750 IFA(3)=1THEN2800
2760 LOCATE3,13:PRINT"▄":FORY=4TO17:LOC
ATEY,13:PRINTFLD(1);"1"
2770 FORA=0TO100:NEXT:LOCATEY,13:PRINT"
":NEXTY:LOCATEY,13
2780 PRINTFLD(1);"1":LOCATE22,0:PRINT"--
-OH ! DIA !!.":FORA=0TO2000
2790 NEXT:A(3)=1:GOTO120
2800 LOCATE21,0:PRINT"---THE WALL GAVE W
AY !"
2810 FORA=0TO200:LOCATERND(19)+1,RND(32)
:PRINT"▄";:POKE$C80B,$E0
2820 POKE$C804,RND(256):POKE$C805,RND(5)
:NEXT:BEEP0
2825 GOTO2860
2830 CLS:FORA=0TO100:LOCATE23,RND(32):PR
INT"."
2841 IFA=10LOCATE23,0:PRINT"WAAAA.......
.........";
2842 IFA=70LOCATE23,0:PRINT"ZUBO !!!!!!!
!!!!!!!!";
2843 NEXT:CLS:LOCATE10,9:PRINT" OH ! CEL
LAR!!":FORA=0TO2000:NEXT
2850 R0=14:GOTO120
2860 REM AGAIN & GAME OVER
2870 CLS:LOCATE2,8:PRINT"==GAME OVER==":
GOSUB1177
2880 LOCATE4,8:PRINT"YOU ARE DEAD !"
2890 LOCATE6,5:PRINT"YOU ARE IN THE GRAV
E."
2900 FORY=8TO17:LOCATEY,15:PRINT"▄▄":NE
XT:FORY=11TO12
2910 LOCATEY,12:PRINT"▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄":NEXT:
FORY=17TO21:FORX=10TO21
2920 LOCATEY,X:PRINT"▒":NEXT:NEXT:LOCAT
E19,11:PRINT"YOUR GRAVE"
2930 LOCATE22,6:PRINT"TRY AGAIN ? [Y/NJ"
2940 PICKA:IFA=89THENCLEAR:CLS:FORA=0TO9
99:NEXT:GOTO10
2950 IFA<>78THEN2940
2960 CLS:LOCATE0,0:PRINT"ZOMBIE SOFT O Y
OROSHIKU !":END
2970 REM SAVE
2980 CLS:LOCATE0,0:PRINT"END,PUSH [RETUR
NJ KEY"
2990 LOCATE4,0:PRINT"CLS:GOTO135 ":LOCAT
E1,0
2993 POKE$3FFF,R0:POKE$3FFE,R:POKE$3FFD,
D3:POKE$3FFC,D4
2995 POKE$3FFB,C0:FORI=1TO10:POKE$3FFB-I
,A(I):NEXT
3000 MSAVE"ADV.DATA2",$3FF0,$3FFF:END
3010 R0=PEEK($3FFF):R=PEEK($3FFE):D3=PEE
K($3FFD):D4=PEEK($3FFC)
3020 C0=PEEK($3FFB):FORI=1TO10:A(I)=PEEK
($3FFB-I):NEXT:RET
9999 END
10000 REM 3-D GRAPHICS OF ROOM
10010 Y=1:FORX=0TO9STEP2:LOCATEY,X:PRINT
FLD(1);";<"
10020 LOCATEY,30-X:PRINTFLD(1);"=>":LOCA
TEY+14,8-X:PRINTFLD(1);"=>"
10030 LOCATEY+14,22+X:PRINTFLD(1);";<":Y
=Y+1:NEXT
10040 FORX=10TO21:LOCATE5,X:PRINT"_":LO
CATE15,X:PRINTFLD(1);"!":NEXT
10050 FORY=6TO14:LOCATEY,9:PRINTFLD(1);"
0";SPC(12);")":NEXT:RET
10060 REM GRAPHICS CLAER
10070 FORY=1TO19:LOCATEY,0:PRINTSPC(32);
:NEXT:RET
10080 REM RIGHT DOOR
10090 Y=5:FORX=28TO30STEP2:LOCATEY,X:PRI
NTFLD(1);"=>";:Y=Y-1:NEXT
10100 FORY=6TO17:LOCATEY,28:PRINT"| ";:N
EXT:LOCATE11,29:PRINT"O":RET
10109 REM LEFT DOOR
10110 Y=4:FORX=2TO4STEP2:LOCATEY,X:PRINT
FLD(1);";<":Y=Y+1:NEXT
10120 FORY=4TO18:LOCATEY,1:PRINTFLD(1);"
0":NEXT:FORY=6TO16
10130 LOCATEY,5:PRINTFLD(1);"0":NEXT:LOC
ATE11,2:PRINT"●":RET
10140 REM CHR DATA
10150 FORI=$C000TO$C087:POKEI,0:NEXT
10160 A=0:FORI=$C00BTO$C040STEP8:POKEI+A
,$FF:A=A+1:NEXTI
10170 A=$80:FORI=$C048TO$C087STEP8:FORZ=
0TO7:POKEI+Z,A:NEXT:A=A/2:NEXT
10180 RESTORE10190:FORI=$C088TO$C0F7:REA
DZ$:Z$="$"+Z$:POKEI,VAL(Z$)
10185 NEXT:RET
10190 DATA10,28,54,FE,54,28,10,00,00,FB,
FB,FB,00,DF,DF,DF
10200 DATA18,34,2C,18,78,9E,18,18,FF,81,
FF,81,81,42,24,18
10210 DATA3C,56,6A,56,6A,3C,18,18,18,18,
1C,1B,18,1E,18,00
10220 DATAFF,7F,3F,1F,0F,07,03,01,FF,FE,
FC,FB,F0,E0,C0,80
10230 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0
10240 DATAC0,30,0C,03,00,00,00,00,00,00,
00,C0,30,0C,03
10250 DATA00,00,00,00,03,0C,30,C0,03,0C,
30,C0,00,00,00,00
10260 REM MASSAGE CLEAR
10270 LOCATE21,0:PRINTSPC(32);:LOCATE21,
0:RET
15059 FORI=1TO14:READA$:IFA(I)=0THEN1520
```

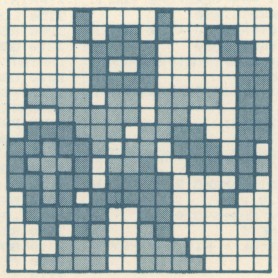
PiOパーツ キャラクタ

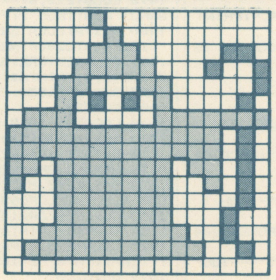
●吉沢宏明

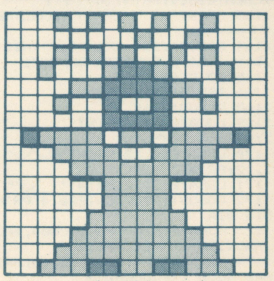

吸血コウモリ


二首ヘビ

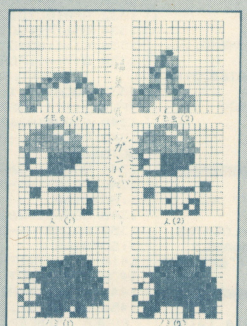

コブラ


ファイター

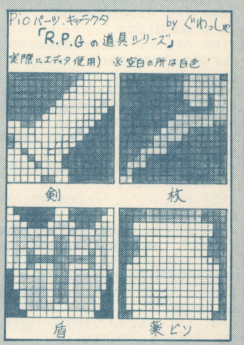

ウィザード

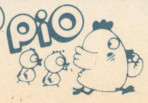

ゴーゴン

●パステル



●ぐわっしゃ





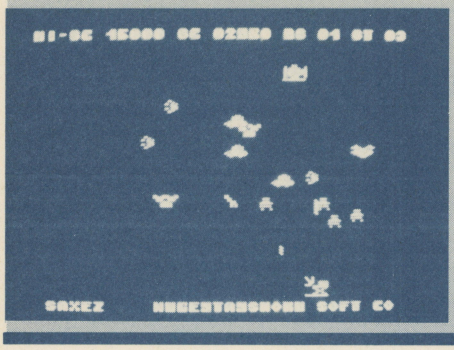
▶わ〜い！PiO10月号のPiOPiOに載っちゃった！Luckey！ところで僕は，愛機がよく変わります．FX-702Pに始まり，M5，PC-1501，PB-200，PC-1245と，色々な機種を買いました．もっとも，手元に残っているのはM5とPB-200とPC-1245の3台ですけどね．しかし，せっかく3台もあるのに最近はいじるひまがありません．10月に就職試験があるもんで…．でもそれが済んだら，PC-1245のマシン語でプログラムを組んでみようと思ってます．それじゃ，また．

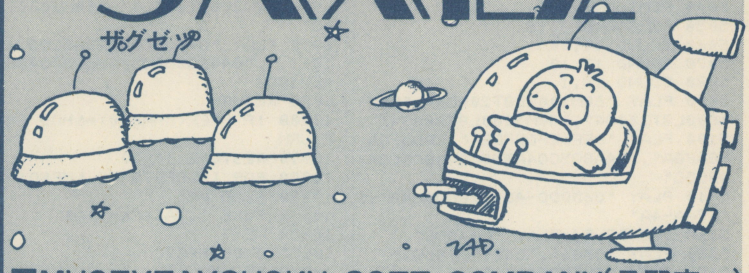
（10月p.86のPiOPiOを見てほしい　岩国のポコ）

PC-6000シリーズ

N60-BASIC＋マシン語

SAXEZ





■MUGEYTAYSHOKU SOFT COMPANY(丹野高一)

PC-6000シリーズのシューティング・ゲームです．

地上を移動する砲台“BASE”を操って，上空の敵をやっつけよう．君は未確認飛行物体を破壊できるかな?

■プログラム・インフォメーション

モード ページ数	2 3
言語	N60-BASIC マシン語　A000～B455
面白さ 動き・操作性 サウンド	！！！ → → → ♪ ♪ ♪
編集部評	ミサイルが斜めに飛ぶのと，音楽が不思議なのが面白いですね．でもゲームが少々単調です．　(Ti)

入力・実行方法

まずリスト1のBASICを入力し，テープにセーブしておきます．次にリスト2のマシン語（A000H～B455H）をPiOモニタ（'85年9月号掲載）などで入力し，先ほどセーブしておいたBASICの後にセーブします．

リセット・スイッチを押し，ページ数を3に指定した後，BASICをロードしRUNすると自動的にマシン語をロードして，メッセージを表示します．

遊び方

SPACEキーを押すと，ゲームが始まります．

初めBASEは5機あり，カーソル・キーの←→で左右に移動し，SPACEキーでミサイルを発射します．

面数を重ねてゆくと，ミサイルを撃ってくるタイプの敵（3機）が下の方に下がってきて，ゲームが難しくなります．

また面をクリアするたびに，面数×100ポイントがボーナスとして支給されます．

それから敵の未確認飛行物体は，そう簡単には破壊できません（BUGかなあ?）．なお上空の衛星にミサイルを当てると，怒って味方（我々の敵）を増やします．

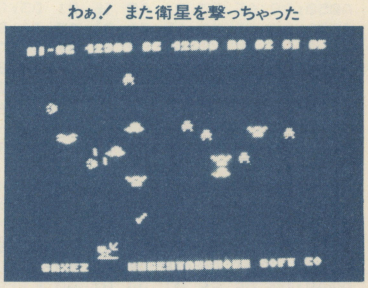
表1　アドレス・マップ

アドレス	内容
A003～	メイン・ルーチン
A06A～	キー入力関係
A171～	画面消去ルーチン
A150～	横2，縦Bレジスタ表示ルーチン
A4F6～	敵移動(表示)ルーチン
A3FB～	小惑星移動(表示)ルーチン
A2DC～	1×8バイト表示ルーチン
	(DEレジスタにプリントするキャラクタのデータを，HLレジスタにV-RAMの先頭を0とするアドレスを入れてCALLする)
AA4E～	音出力ルーチン
AAA7～	スコア＋10…①
AB50～	ハイ・スコア判別…②
AABE～	スコア表示…③
AB65～	ハイ・スコア表示…④
	(①②③④の順でCALLすれば，スコア＋10，ハイ・スコア判別，スコア表示，ハイ・スコア表示の総合ルーチンとなる)
ABA9～	文字列表示ルーチン
	(HLレジスタにV-RAMの先頭を0とした場合のアドレスを入れて，DEレジスタにプリントするデータの先頭番地を入れ，Bレジスタに文字数を入れてCALLすると文字列が表示される)
B28F～	ゲーム前のメッセージ出力
B2EE～	BGMルーチン

表2　ワーク・エリア

アドレス	内容
AED0～AF1C	各キャラクタの座標
AF24	スコア(2バイトのBCDコード)
AF26	ハイ・スコア(2バイトのBCDコード)
AF28	AB65からの文字出力ルーチンの表示位置 (V-RAMの先頭を0と考えたときのアドレス)
AF2A	面数(BCDコード)

わぁ！　また衛星を撃っちゃった



プログラムの説明

例によって，今回も2画面切換方式を選んでしまいました．BASIC中では大したことはしていません．

背景に流れている小惑星は，下にあるものほど速く動いています．この原理が，実は各サブルーチンの実行割合を変える原理なのです．

初めこの星は6個だったのですが，目がちらちらするので3個にしてあります．なお1つのJP文，1つのRET文を省くことで，6個の星にすることができるはずです．

PiO

リスト1　SAXEZ　BASICリスト

```
10 REM**********************
20 REM*        SAXEZ        *
30 REM*                     *
40 REM* PR. BY KOUICH TANNO*
50 REM* MUGEYTAYSHOKU SOFT *
60 REM*           COMPANY   *
70 REM**********************
80 REM
90 CLEAR50,&H9FFF
100 CONSOLE,,,0
110 GOSUB 10000
120 SCREEN 4,2,1:COLOR ,,2:CLS
130 SCREEN 4,3,1:COLOR ,,2:CLS
140 EXEC &HACF3:EXEC &HB28F
150 REM
160 REM
170 REM
180 REM
190 REM
200 SCREEN ,,2
210 IF STRIG(0)=1 THEN 230
220 GOTO 210
230 GOSUB 5000
240 EXEC &HA000
244 IF (PEEK(&HAED2) AND 1)=1 TH
EN SCREEN ,,2:SCREEN ,,3:GOTO 24
6
245 SCREEN ,,3:SCREEN ,,2
246 GOSUB 6000
247 FOR I= 0TO 1000
248 IF STRIG(0)=1 THEN I=1000:NE
XT:GOTO 230
249 NEXT
250 EXEC &HA171
260 EXEC &HA3F3
270 EXEC &HA171
280 EXEC &HB28F
290 GOSUB 6000
300 GOTO 210
```

リスト1 SAXEZ BASICリスト

```
5000 REM
5010 SOUND 7,0
5020 SOUND 6,0
5030 REMSOUND 0,100
5040 REMSOUND 1,0
5050 REMSOUND 8,16
5060 SOUND 11,10
5070 SOUND 12,10
5080 SOUND 13,1
5090 PLAY "S0M1000L8T20004","S0M
1000L8T20004","S0M1000L8T20004"
5100 PLAY "DEFDEFDEFDEF","FGAFGA
FGAFGA","O4AB05CO4AB05CO4AB05CO4
AB05C"
5110 PLAY "O6DDDD-4D","DDDD-4D",
"FFAA-4A"
5120 SOUND7,56:PLAY "V14GDC"
5130 PLAY "O6G1","O6E1","O6B1"
5140 PLAY "S0FDGBACEA"
5150 PLAY "V1407C1"
5160 PLAY "S0 BAFGECAB
5170 PLAY "M4000 O4EEEE-EEEEV15C
1","S0M4000RRRRV1504E1"
5175 FOR I=0TO1000:NEXT
5180 RETURN
6000 SOUND7,56:PLAY "S0M2000T200
L8","S0M2000T200L8","S0M2000T200
L8"
6010 PLAY "O4ECECEGBEBGBCO3V10B+
1B+1.","O4GEGEGBO5DO4GO5DO4BO5DO
4EV1004
6020 RETURN
10000 IF PEEK(&HA000)=&HCD THENR
ETURN
10010 RESTORE 10080
10020 FOR I=&HF878 TO &HF8D1
10030 READ A$
10040 POKE I,VAL("&h"+A$)
10050 NEXT
10055 EXEC&HF87C
10060 RETURN
10070 REM
10080 DATA 1A,C3,06,1B,CD,9A,25,
06
10090 DATA 05,CD,70,1A,FE,AF,20,
F7
10100 DATA 10,F7,21,32,F8,06,06,
CD
10110 DATA 70,1A,77,23,10,F9,CD,
06
10120 DATA 1B,AF,32,38,F8,21,76,
25
10130 DATA CD,CF,30,21,36,F8,CD,
CF
10140 DATA 30,CD,9A,25,2A,32,F8,
ED
10150 DATA 4B,34,F8,1E,00,CD,70,
1A
10160 DATA 57,83,5F,72,23,0B,78,
B1
10170 DATA 20,F3,CD,70,1A,BB,CA,
AA
10180 DATA 1A,CD,AA,1A,21,85,03,
C3,CF,30
```

リスト2 SAXEZ マシン語リスト

```
A000:CD F3 AC CD 4D 27 CD F3:6D
A008:A3 CD 6A A0 CD 71 A1 CD:26
A010:EE B2 CD FB A3 CD F6 A4:72
A018:CD 53 A6 CD 3F A7 CD 43:89
A020:A9 CD 1F A1 3A D2 AE CB:BB
A028:7F C4 A5 A1 CD 07 A2 CD:CC
A030:A2 A3 CD CD A8 CD E8 A9:E5
A038:3A D2 AE CB 47 C2 55 A0:83
A040:3E 02 D3 B0 CD D8 AB CD:E0
A048:0A AE 3A 2B AF FE 00 C2:8C
A050:B9 AE C3 03 A0 3E 01 D3:DF
A058:B0 CD D8 AB CD 0A AE 3A:BF
A060:2B AF FE 00 C2 B9 AE C3:C4
A068:03 A0 CD 61 10 CB 47 C4:B7
A070:B8 A0 CB 67 C4 82 A0 CB:3B
A078:6F C4 9D A0 CB 7F C4 E2:60
-------------------------------
Sum: 35 A9 A3 00 3C 17 71 58:9D

A080:A0 C9 F5 3E 00 32 D1 AE:4D
A088:3A D0 AE 3C 32 D0 AE FE:A2
A090:1D D2 96 A0 F1 C9 3E 1D:3A
A098:32 D0 AE F1 C9 F5 3E 01:9E
A0A0:32 D1 AE 3A D0 AE 3D 32:D8
A0A8:D0 AE FE 01 DA B1 A0 F1:99
A0B0:C9 3E 01 32 D0 AE F1 C9:72
A0B8:47 3A DF AE FE 00 78 C0:44
A0C0:47 3A E0 AE FE 00 78 C8:4D
A0C8:F5 3A E0 AE 3D 32 E0 AE:BA
A0D0:3E 01 32 E1 AE 3A D6 AE:BE
A0D8:32 E4 AE 3E 28 32 E5 AE:EF
A0E0:F1 C9 3A D7 AE FE 00 C0:37
A0E8:3E 01 32 D8 AE 3A D1 AE:B0
A0F0:32 D9 AE 3E A8 32 DB AE:5A
A0F8:3A D1 AE FE 00 C2 10 A1:2A
-------------------------------
Sum: 82 FF DB 8C 79 97 10 05:0D

A100:3A D0 AE 3C 32 DA AE 21:CF
A108:0D B0 06 1B CD 4E AA C9:6C
A110:3A D0 AE 32 DA AE 21 0D:A0
A118:B0 06 1B CD 4E AA C9 3A:99
A120:D1 AE FE 00 C2 60 A1 3A:7A
A128:D0 AE 21 2D AF E5 21 00:81
A130:17 16 00 5F 19 3A D2 AE:5F
A138:CB 47 CA 48 A1 11 00 C0:96
A140:19 EB E1 06 0D C3 50 A1:AC
A148:11 00 E0 19 EB E1 06 0D:E9
A150:C5 01 02 00 ED B0 01 1E:84
A158:00 EB 09 EB C1 10 F1 C9:6A
A160:3A D0 AE 21 47 AF E5 21:D5
A168:00 17 16 00 5F 19 C3 35:9D
A170:A1 F3 3A D2 AE CB 47 CA:2A
A178:7F A1 21 A0 D8 18 03 21:F5
-------------------------------
Sum: FD 61 51 C7 24 1F 10 AF:78

A180:A0 F8 ED 73 D3 AE 00 F9:72
A188:06 A0 21 00 00 E5 E5 E5:76
A190:E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5:28
A198:E5 E5 E5 E5 E5 10 EE ED:64
A1A0:7B D3 AE FB C9 3A D2 AE:7A
A1A8:E6 02 CA E2 A1 3A D5 AE:F2
A1B0:FE 00 C2 CE A1 3A D6 AE:ED
A1B8:3C 32 D6 AE FE 1D DA E2:C9
A1C0:A1 3E 01 32 D5 AE 3E 1D:F0
A1C8:32 D6 AE C3 E2 A1 3A D6:0C
A1D0:AE 3D 32 D6 AE FE 01 D2:72
A1D8:E2 A1 AF 32 D5 AE 3C 32:55
A1E0:D6 AE 3A D2 AE CB 47 CA:1A
A1E8:F0 A1 11 00 C5 C3 F3 A1:BE
A1F0:11 00 E5 3A D6 AE 26 00:DA
A1F8:6F 19 11 61 AF 22 DD AE:56
-------------------------------
Sum: B4 C3 B9 00 D8 AC 01 AC:61

A200:EB 06 0A CD 50 A1 C9 3A:BC
A208:D8 AE FE 00 C8 3E 01 32:BD
A210:D7 AE 3A D9 AE FE 00 C2:06
A218:2E A2 3A DA AE 3C 32 DA:DA
A220:AE FE 1E DA 42 A2 AF 32:69
A228:D7 AE 32 D8 AE C9 3A DA:1A
A230:AE 3D 32 DA AE FE 01 D2:76
A238:42 A2 AF 32 D7 AE 32 D8:54
A240:AE C9 3A DC AE FE 00 C2:FB
A248:5F A2 3A DB AE D6 08 32:D4
A250:DB AE FE 12 D2 77 A2 AF:33
A258:32 D7 AE 32 D8 AE C9 3A:72
A260:DB AE C6 08 32 DB AE FE:10
A268:A5 DA 77 A2 AF 32 D7 AE:FE
A270:32 D8 AE 32 DC AE C9 3A:77
A278:DC AE FE 00 C2 A1 A2 3A:C7
-------------------------------
Sum: E5 8D B6 15 6E 85 7B BB:66

A280:D9 AE FE 00 C2 94 A2 CD:4A
A288:C3 A2 11 7D AF CD DC A2:ED
A290:CD 02 A3 C9 CD C3 A2 11:7E
A298:75 AF CD DC A2 CD 02 A3:E1
A2A0:C9 3A D9 AE FE 00 C2 B6:00
A2A8:A2 CD C3 A2 11 85 AF CD:E6
A2B0:DC A2 CD 02 A3 C9 CD C3:49
A2B8:A2 11 8D AF CD DC A2 CD:07
A2C0:02 A3 C9 3A DB AE 21 00:52
A2C8:00 16 00 5F 06 20 19 10:C4
A2D0:FD 3A DA AE 16 00 5F 19:4D
A2D8:22 22 AF C9 D5 3A D2 AE:4B
A2E0:CB 47 CA EB A2 11 00 C2:3C
A2E8:C3 EE A2 11 00 E2 19 D1:30
A2F0:EB 06 08 1A B6 12 23 E5:E3
A2F8:EB 11 20 00 19 EB E1 10:11
-------------------------------
Sum: 4C 1C 5B 49 9C 13 8A 95:DA

A300:F2 C9 2A DD AE 11 20 01:A2
A308:19 7E FE 00 C8 FE AA C2:C7
A310:20 A3 23 7E FE 00 C8 FE:28
A318:AA C2 20 A3 CD 34 A3 C9:9C
A320:3E 01 32 0C AF 32 0D AF:1A
A328:32 0E AF 32 1D AF 3E 32:5D
A330:32 1C AF C9 2A 22 AF 3A:FB
A338:D2 AE CB 47 CA 5E A3 11:6E
A340:00 C2 19 11 60 00 19 3A:9F
A348:DC AE FE 00 C2 6B A3 3A:92
A350:D9 AE FE 00 CA 64 A3 7E:D4
A358:FE 30 C2 81 A3 C9 11 00:EE
A360:E2 C3 42 A3 7E FE 0C C2:D4
A368:81 A3 C9 3A D9 AE FE 00:AC
A370:CA 7A A3 7E FE 0E C2 81:B4
A378:A3 C9 7E FE 30 C2 81 A3:FE
-------------------------------
Sum: CC 7C C9 37 15 B8 8F 8E:32

A380:C9 AF 32 D8 AE 32 D7 AE:E7
A388:32 DA AE 32 DB AE C5 2A:64
A390:22 AF 11 F1 AF CD DC A2:CD
A398:21 F9 AF 06 0A CD 4E AA:9E
A3A0:C1 C9 3A E1 AE FE 00 C8:19
A3A8:3E 01 32 DF AE 3A E5 AE:CB
A3B0:C6 05 32 E5 AE FE A5 DA:0D
A3B8:C2 A3 AF 32 E1 AE 32 DF:E6
A3C0:AE C9 3A E5 AE 21 00 00:65
A3C8:16 00 5F 06 20 19 10 FD:C1
A3D0:3A E4 AE 16 00 5F 19 3A:94
A3D8:D2 AE CB 47 CA E5 A3 11:F5
A3E0:00 C2 C3 E8 A3 11 00 E2:03
A3E8:19 11 95 AF EB 06 0A CD:36
A3F0:50 A1 C9 3A D2 AE 3C 32:E2
A3F8:D2 AE C9 3A D2 AE E6 01:EA
-------------------------------
Sum: D0 20 E9 2B F7 4F 7A 7D:41

A400:CA 14 A4 3A E6 AE 3C 32:BE
A408:E6 AE FE 1E DA 14 A4 3E:80
A410:01 32 E6 AE 3A D2 AE E6:67
A418:03 CA 2D A4 3A E7 AE 3C:A9
A420:32 E7 AE FE 1E DA 2D A4:8E
A428:3E 01 32 E7 AE 3A D2 AE:C0
A430:E6 07 CA 46 A4 3A E8 AE:71
A438:3C 32 E8 AE FE 1E DA 46:40
A440:A4 3E 01 32 E8 AE C3 94:02
A448:A4 3A D2 AE E6 01 CA 62:71
A450:A4 3A E9 AE 3D 32 E9 AE:7B
A458:FE 01 D2 62 A4 3E 1E 32:65
A460:E9 AE 3A D2 AE E6 03 CA:04
A468:7B A4 3A EA AE 3D 32 EA:4A
A470:AE FE 01 D2 7B A4 3E 1E:FA
A478:32 EA AE 3A D2 AE E6 07:71
-------------------------------
Sum: 74 CC F8 3B FA 7B EA 87:59

A480:CA 94 A4 3A EB AE 3D 32:44
A488:EB AE FE 01 D2 94 A4 3E:E0
A490:1E 32 EB AE 21 00 06 16:26
A498:00 3A E6 AE 5F 19 11 A9:00
A4A0:AF CD DC A2 21 00 09 16:3A
A4A8:00 3A E7 AE 5F 19 11 A9:01
A4B0:AF CD DC A2 21 00 0C 16:3D
A4B8:00 3A E8 AE 5F 19 11 A9:02
A4C0:AF CD DC A2 C9 21 80 07:6B
A4C8:16 00 3A E9 AE 5F 19 11:70
A4D0:B1 AF CD DC A2 21 80 0A:56
A4D8:16 00 3A EA AE 5F 19 11:71
```

▶私はくやしい～．なぜなら友人のKはPiOのアンケートでTシャツが当たったのだ．Kは僕がアンケートを出したんだ～と言ったら，僕も出そうといって出したのであった．あれは本当に抽選だったのだろうか．Kはちょっと名のしれた半常連だったのである．私はまったくの無名だ．それともKは運がよかったのか．Tシャツがほしかったよ～．

(PiO²のフナ²³)

```
A4E0:B1 AF CD DC A2 21 80 0D:59
A4E8:16 00 3A EB AE 5F 19 11:72
A4F0:B1 AF CD DC A2 C9 3A EC:9A
A4F8:AE FE 00 28 28 3A F1 AE:D5
-----------------------------
Sum: E3 94 EB 53 1E 10 25 98:A0

A500:47 3A F6 AE 4F CD E7 A5:CD
A508:78 32 F1 AE 79 32 F6 AE:98
A510:CD 32 A6 CD 43 AA FE 00:5D
A518:CA 25 A5 AF 32 EC AE CD:DC
A520:60 AA CD BB AB 3A ED AE:12
A528:FE 00 28 28 3A F2 AE 47:6F
A530:3A F7 AE 4F CD E7 A5 78:FF
A538:32 F2 AE 79 32 F7 AE CD:EF
A540:32 A6 CD 43 AA FE 00 CA:5A
A548:54 A5 AF 32 ED AE CD 60:A2
A550:AA CD BB AB 3A EE AE FE:B1
A558:00 28 28 3A F3 AE 47 3A:AC
A560:F8 AE 4F CD E7 A5 78 32:F8
A568:F3 AE 79 32 F8 AE CD 32:F1
A570:A6 CD 43 AA FE 00 CA 83:AB
A578:A5 AF 32 EE AE CD 60 AA:F9
-----------------------------
Sum: 86 6E 1F 74 70 07 A8 4D:F3

A580:CD BB AB 3A EF AE FE 00:08
A588:28 27 3A F4 AE 47 3A F9:A5
A590:AE 4F CD E7 A5 78 32 F4:F4
A598:AE 79 32 F9 AE CD 32 A6:A5
A5A0:CD 43 AA FE 00 28 0A AF:99
A5A8:32 EF AE CD 60 AA CD BB:2E
A5B0:AB 3A F0 AE FE 00 28 27:D0
A5B8:3A F5 AE 47 3A FA AE 4F:55
A5C0:CD E7 A5 78 32 F5 AE 79:1F
A5C8:32 FA AE CD 32 A6 CD 43:8F
A5D0:AA FE 00 28 0A AF 32 F0:AB
A5D8:AE CD 60 AA CD BB AB 2A:E2
A5E0:FB AE 23 22 FB AE C9 ED:4D
A5E8:5F E6 01 80 47 2A FB AE:E0
A5F0:7E FE 00 CA 0D A6 FE 01:F8
A5F8:CA 18 A6 FE 02 CA 23 A6:1B
-----------------------------
Sum: 2E 61 57 4F 14 53 86 8B:AD

A600:FE FF CA 2B A6 04 78 FE:12
A608:1E D8 06 0F C9 0D 0D 0D:FB
A610:0D 79 FE 18 D0 0E 5A C9:9D
A618:0C 0C 0C 0C 79 FE 8C D8:0B
A620:0E 1E C9 05 78 FE 01 D0:41
A628:06 0F C9 21 9F B1 22 FB:6C
A630:AE C9 C5 3E A0 B9 30 02:05
A638:0E A0 C5 21 00 00 16 00:AA
A640:59 06 20 19 10 FD C1 58:BE
A648:16 00 19 11 B9 AF CD DC:51
A650:A2 C1 C9 3A FD AE FE 00:0F
A658:CA 88 A6 3A 00 AF 47 3A:62
A660:03 AF 4F CD F3 A6 78 32:11
A668:00 AF 79 32 03 AF 11 C1:DE
A670:AF C5 CD A1 AB C1 CD 05:1D
A678:AA FE 00 CA 88 A6 AF 32:81
-----------------------------
Sum: 3C 62 33 EB 5B 4A AC 11:1E

A680:FD AE CD 60 AA CD C8 AB:C2
A688:3A FE AE FE 00 CA BD A6:11
A690:3A 01 AF 47 3A 04 AF 4F:6D
A698:CD F3 A6 78 32 01 AF 79:39
A6A0:32 04 AF 11 C1 AF C5 CD:F8
A6A8:A1 A8 C1 CD 05 AA FE 00:84
A6B0:CA BD A6 AF 32 FE AE CD:87
A6B8:60 AA CD C8 AB 3A FF AE:31
A6C0:FE 00 CA F2 A6 3A 02 AF:4B
A6C8:47 3A 05 AF 4F CD F3 A6:EA
A6D0:78 32 02 AF 79 32 05 AF:BA
A6D8:11 C1 AF C5 CD A1 A8 C1:1D
A6E0:CD 05 AA FE 00 CA F2 A6:DC
A6E8:AF 32 FF AE CD 60 AA CD:32
A6F0:C8 AB C9 CD 18 A7 3A D1:D3
A6F8:AE FE 00 C2 0B A7 04 78:9C
-----------------------------
Sum: FB C0 A5 C2 E4 7F CF E2:36

A700:FE 1D D8 ED 5F E6 1A C6:05
A708:02 47 C9 05 78 FE 02 D0:5F
A710:ED 5F E6 1A C6 02 47 C9:24
A718:ED 5F E6 01 FE 00 CA 30:2B
A720:A7 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C:FB
A728:0C 79 FE 96 D8 0E 50 C9:18
A730:0D 0D 0D 0D 0D 0D 0D 0D:68
A738:79 FE 1E D0 0E 50 C9 3A:C6
A740:0C AF FE 00 CA AD A7 3A:11
A748:06 AF 47 3A 09 AF 4F 3A:77
A750:0F AF CD 86 AB 32 0F AF:A9
A758:78 32 06 AF 79 32 09 AF:C2
A760:3A D0 AE B8 C2 90 A7 3A:A3
A768:12 AF FE 00 C2 90 A7 78:30
A770:32 15 AF 79 32 18 AF 3E:A6
A778:01 32 12 AF 3A 0F AF E6:D2
-----------------------------
Sum: 2B B7 27 DB 7E 64 19 53:32

A780:01 EE 01 32 0F AF C5 06:AB
A788:1B 21 0D B0 CD 4E AA C1:7F
A790:11 C9 AF C5 CD A1 AB C1:25
A798:CD 05 AA FE 00 CA AD A7:98
A7A0:AF 32 0C AF CD 60 AA CD:40
A7A8:C8 AB CD C8 AB 3A 0D AF:A9
A7B0:FE 00 CA 1B A8 3A 07 AF:7B
A7B8:47 3A 0A AF 4F 3A 10 AF:82
A7C0:CD 86 A8 32 10 AF 78 32:96
A7C8:07 AF 79 32 0A AF 3A D0:24
A7D0:AE B8 C2 FE A7 3A 13 AF:C9
A7D8:FE 00 C2 FE A7 78 32 16:25
A7E0:AF 79 32 19 AF 3E 01 32:93
A7E8:13 AF 3A 10 AF E6 01 EE:90
A7F0:01 32 10 AF C5 06 1B 21:F9
A7F8:0D B0 CD 4E AA C1 11 C9:1D
-----------------------------
Sum: 06 EB 02 6C 4D 71 B7 DA:AE

A800:AF C5 CD A1 A8 C1 CD 05:1D
A808:AA FE 00 CA 1B A8 AF 32:16
A810:0D AF CD 60 AA CD C8 AB:D3
A818:CD C8 AB 3A 0E AF FE 00:35
A820:C8 3A 08 AF 47 3A 0B AF:F4
A828:4F 3A 11 AF CD 86 A8 32:76
A830:11 AF 78 32 08 AF 79 32:CC
A838:0B AF 3A D0 AE B8 C2 6A:56
A840:A8 3A 14 AF FE 00 C2 6A:CF
A848:A8 78 32 17 AF 79 32 1A:DD
A850:AF 3E 01 32 14 AF 3A 11:2E
A858:AF E6 01 EE 01 32 11 AF:77
A860:C5 06 1B 21 0D B0 CD 4E:DF
A868:AA C1 11 C9 AF C5 CD A1:27
A870:A8 C1 CD 05 AA FE 00 C8:AB
A878:AF 32 0E AF CD 60 AA CD:42
-----------------------------
Sum: DA 9C 5F E9 3A 39 B3 27:0B

A880:C8 AB CD C8 AB C9 FE 00:7A
A888:C2 96 A8 04 78 FE 1D 3E:D5
A890:00 D8 05 3E 01 C9 05 78:62
A898:FE 02 3E 01 D0 04 3E 00:51
A8A0:C9 D5 C5 21 00 00 16 00:9A
A8A8:59 06 20 19 10 FD C1 58:BE
A8B0:16 00 19 3A D2 AE CB 47:FB
A8B8:CA C1 A8 11 00 C2 C3 C4:8D
A8C0:A8 11 00 E2 19 D1 06 08:93
A8C8:EB CD 50 A1 C9 3A 12 AF:6D
A8D0:FE 00 C4 E6 A8 3A 13 AF:4C
A8D8:FE 00 C4 FD A8 3A 14 AF:64
A8E0:FE 00 C4 14 A9 C9 3A 18:9A
A8E8:AF C6 04 FE AA 32 18 AF:1A
A8F0:4F 3A 15 AF 47 DA 2B A9:42
A8F8:AF 32 12 AF C9 3A 19 AF:6D
-----------------------------
Sum: C4 C7 25 66 6B 8F 98 4D:F5

A900:C6 04 32 19 AF FE AA 4F:BB
A908:3A 16 AF 47 DA 2B A9 AF:A3
A910:32 13 AF C9 3A 1A AF C6:86
A918:04 32 1A AF FE AA 4F 3A:30
A920:17 AF 47 DA 2B A9 AF 32:9C
A928:14 AF C9 C5 21 00 00 16:88
A930:00 59 06 20 19 10 FD C1:66
A938:58 16 00 19 11 D9 AF CD:ED
A940:DC A2 C9 3A 1D AF FE 00:4B
A948:C8 3A 1B AF 47 3A 1C AF:18
A950:4F 3A 21 AF CD 7D A9 CD:19
A958:DF A9 CD BC A9 CD 05 AA:36
A960:FE 00 C8 AF 32 1D AF CD:40
A968:60 AA CD C8 AB CD C8 AB:8A
A970:CD C8 AB CD C8 AB CD C8:15
A978:AB CD C8 AB C9 FE 00 CA:7C
-----------------------------
Sum: 61 2A 9A F3 7F 45 B8 04:98

A980:A6 A9 05 78 FE 02 32 1B:19
A988:AF D0 3E 02 47 32 1B AF:02
A990:AF 32 21 AF 0C 0C 0C 0C:E1
A998:79 FE A0 32 1C AF D8 3E:2A
A9A0:1E 4F 32 1C AF C9 04 78:AF
A9A8:FE 1D 32 1B AF D8 3E 1C:49
A9B0:47 32 1B AF 3E 01 32 21:D5
A9B8:AF C3 94 A9 3A D0 AE B8:1F
A9C0:C0 3A 1E AF FE 00 C0 78:FD
A9C8:32 1F AF 79 32 20 AF 3E:B8
A9D0:01 32 1E AF C5 06 1B 21:07
A9D8:0D B0 CD 4E AA C1 C9 C5:D1
A9E0:11 E1 AF CD A1 A8 C1 C9:41
A9E8:3A 1E AF FE 00 C8 3A 20:27
A9F0:AF C6 08 4F 32 20 AF FE:CB
A9F8:AA 3A 1F AF 47 DA 2B A9:A7
-----------------------------
Sum: 33 44 54 D8 FC B2 7B AD:79

AA00:AF 32 1E AF C9 C5 3A DA:50
AA08:AE B8 CA 14 AA 04 B8 3E:E8
AA10:00 C1 C0 C5 3A DC AE FE:08
AA18:00 CA 2E AA 3A DB AE 91:F6
AA20:FE 08 3E 00 C1 D0 C5 CD:67
AA28:81 A3 3E 02 C1 C9 41 3A:69
AA30:DB AE 4F 78 91 FE 0A 3E:27
AA38:00 C1 D0 C5 CD 81 A3 3E:85
AA40:01 C1 C9 C5 3A DA AE B8:CA
AA48:CA 14 AA AF C1 C9 E5 DD:83
AA50:E1 DD 7E 00 D3 A0 DD 7E:0A
AA58:01 D3 A1 23 23 10 EF C9:83
AA60:C5 C5 21 00 00 16 00 59:1A
AA68:06 20 19 10 FD C1 58 16:7B
AA70:00 19 3A D2 AE CB 47 CA:AF
AA78:80 AA 11 00 C2 C3 83 AA:ED
-----------------------------
Sum: AF BC 88 EA 25 50 82 E9:BD

AA80:11 00 E2 19 11 57 B0 06:2A
AA88:14 EB CD 97 AA 06 0A 21:3E
AA90:43 B0 CD 4E AA C1 C9 C5:07
AA98:01 04 00 ED B0 01 1C 00:BF
AAA0:EB 09 EB C1 10 F1 C9 37:A1
AAA8:3F 2A 24 AF 7D 3C 27 6F:8B
AAB0:22 24 AF D0 37 3F 7C 3C:F3
AAB8:27 67 22 24 AF C9 2A 24:9A
AAC0:AF 7D F5 06 0F A0 11 12:F9
AAC8:02 ED 53 28 AF CD 65 AB:F6
AAD0:F1 06 F0 A0 0F 0F 0F 0F:C3
AAD8:11 11 02 ED 53 28 AF CD:08
AAE0:65 AB 2A 24 AF 7C F5 06:84
AAE8:0F A0 11 10 02 ED 53 28:3A
AAF0:AF CD 65 AB F1 06 F0 A0:13
AAF8:0F 0F 0F 0F 11 0F 02 ED:4B
-----------------------------
Sum: C1 05 45 F8 5B 76 A3 46:BD

AB00:53 28 AF CD 65 AB C9 2A:FA
AB08:26 AF 7D F5 06 0F A0 11:0D
AB10:09 02 ED 53 28 AF CD 65:54
AB18:AB F1 06 F0 A0 0F 0F 0F:5F
AB20:0F 11 08 02 ED 53 28 AF:41
AB28:CD 65 AB 2A 26 AF 7C F5:4D
AB30:06 0F A0 11 07 02 ED 53:0F
AB38:28 AF CD 65 AB F1 06 F0:9B
AB40:A0 0F 0F 0F 0F 11 06 02:F5
AB48:ED 53 28 AF CD 65 AB C9:BD
AB50:2A 26 AF ED 5B 24 AF E5:FF
AB58:D5 37 3F ED 52 D1 E1 D0:0C
AB60:ED 53 26 AF C9 FE 00 28:04
AB68:08 87 87 87 5F 16 00 18:2A
AB70:05 21 A7 B0 18 04 21 A7:61
```

リスト2 SAXEZ マシン語リスト

```
AB78:B0 19 ED 5B 28 AF D5 E5:A2
--------------------------------
Sum: 6D D1 A5 80 E9 9F 13 E2:E0

AB80:EB 11 00 C0 19 EB E1 E5:86
AB88:CD 99 AB E1 D1 E5 EB 11:A4
AB90:00 E0 19 EB E1 CD 99 AB:D6
AB98:C9 06 08 7E 12 23 E5 EB:5A
ABA0:11 20 00 19 EB E1 10 F3:19
ABA8:C9 1A 22 28 AF E5 D5 C5:5B
ABB0:CD 65 AB C1 D1 E1 23 13:86
ABB8:10 EF C9 CD A7 AA CD 50:03
ABC0:AB CD BE AA CD 07 AB C9:28
ABC8:CD A7 AA CD A7 AA CD A7:B0
ABD0:AA CD A7 AA CD BB AB C9:C4
ABD8:3A EC AE FE 00 C0 3A ED:B9
ABE0:AE FE 00 C0 3A EE AE FE:40
ABE8:00 C0 3A EF AE FE 00 C0:55
ABF0:3A F0 AE FE 00 C0 3A FD:CD
ABF8:AE FE 00 C0 3A FE AE FE:50
--------------------------------
Sum: 2A F7 07 65 52 E7 12 86:5E

AC00:00 C0 3A FF AE FE 00 C0:65
AC08:3A 0C AF FE 00 C0 3A 0D:FA
AC10:AF FE 00 C0 3A 0E AF FE:62
AC18:00 C0 3A 1D AF FE 00 C0:84
AC20:3A 2A AF 37 3F 3C 27 32:1E
AC28:2A AF 3A 2A AF F5 06 0F:F6
AC30:A0 11 1F 02 ED 53 28 AF:E9
AC38:CD 65 AB F1 06 F0 A0 0F:73
AC40:0F 0F 0F 11 1E 02 ED 53:9E
AC48:28 AF CD 65 AB 21 0C 0B:EC
AC50:11 58 B2 06 09 CD A9 AB:4B
AC58:21 8A 0C 11 61 B2 06 0D:EE
AC60:CD A9 AB 3E 01 32 EC AE:2C
AC68:32 ED AE 32 EE AE 32 EF:BC
AC70:AE 32 F0 AE 32 FD AE 32:8D
AC78:FE AE 32 FF AE 32 0C AF:78
--------------------------------
Sum: CE EF EB D8 7A EF 5E 1E:65

AC80:32 0D AF 32 0E AF 32 1D:2C
AC88:AF 3A 09 AF C6 04 32 09:A6
AC90:AF FE 78 DA 9B AC 3E 78:FC
AC98:32 09 AF 3A 0A AF C6 04:A7
ACA0:32 0A AF FE 80 DA AD AC:9C
ACA8:3E 80 32 0A AF 3A 0B AF:9D
ACB0:C6 04 32 0B AF FE 88 DA:16
ACB8:BF AC 3E 88 32 0B AF 3E:5B
ACC0:46 32 1C AF 3A 2A AF 47:9D
ACC8:FE 00 20 02 06 01 C5 06:F2
ACD0:0A C5 CD BB AB CD CD 1B:B7
ACD8:C1 10 F6 C1 10 F0 CD E2:37
ACE0:AC C9 06 03 C5 06 FF C5:0D
ACE8:06 FF 10 FE C1 10 F8 C1:9D
ACF0:10 F2 C9 AF 32 D2 AE 32:5E
ACF8:2B AF 3E 0E 32 D0 AE 3E:14
--------------------------------
Sum: B3 F8 4C 7B 6E CB B8 55:B8

AD00:05 32 2C AF AF 32 D8 AE:79
AD08:32 12 AF 32 13 AF 32 14:2D
AD10:AF 32 D7 AE 32 DC AE 32:54
AD18:DF AE 32 E0 AE 32 E1 AE:0E
AD20:32 E0 AE 3E 0F 32 E6 AE:D3
AD28:32 E7 AE 32 E8 AE 32 E9:AA
AD30:AE 32 EA AE 32 EB AE 21:64
AD38:9F B1 22 FB AE 3E 0C 32:97
AD40:F1 AE 3C 32 F2 AE 3C 32:1B
AD48:F3 AE 3C 32 F4 AE 3C 32:1F
AD50:F5 AE 3E 32 32 F6 AE 32:1B
AD58:F7 AE 32 F8 AE 32 F9 AE:56
AD60:32 FA AE 3E 01 32 EC AE:E5
AD68:32 ED AE 32 EE AE 32 EF:BC
AD70:AE 32 F0 AE 3E 01 32 FD:EC
AD78:AE 32 FE AE 32 FF AE 3E:A9
--------------------------------
Sum: 06 D1 7E E2 9E 5C 88 A8:61

AD80:1E 32 03 AF 32 04 AF 32:19
AD88:05 AF 3E 0F 32 00 AF 3C:1E
AD90:32 01 AF 3C 32 02 AF 3E:3F
AD98:01 32 0C AF 32 0D AF 32:0E
ADA0:0E AF 3E 05 32 06 AF C6:AD
ADA8:05 32 07 AF C6 05 32 08:F2
ADB0:AF 3E 32 32 09 AF C6 14:E3
ADB8:32 0A AF C6 14 32 0B AF:B1
ADC0:3E 01 32 0F AF AF 32 10:20
ADC8:AF 3C 32 11 AF 3E 1E 32:6B
ADD0:1C AF 3E 0F 32 1B AF 3E:52
ADD8:00 32 21 AF 32 1D AF 32:32
ADE0:1E AF 21 00 00 22 24 AF:E3
ADE8:3E 01 32 2A AF 21 00 02:6D
ADF0:11 18 B2 06 20 CD A9 AB:22
ADF8:21 00 19 11 38 B2 06 20:5B
--------------------------------
Sum: E1 23 03 74 A6 E6 EF 9D:93

AE00:CD A9 AB CD 07 AB CD 6B:D8
AE08:AE C9 3A D0 AE 21 00 00:50
AE10:16 00 5F 19 3A D2 AE CB:13
AE18:47 CA 22 AE 11 00 D7 C3:8C
AE20:25 AE 11 00 F7 19 3A D1:FF
AE28:AE FE 00 C2 3C AE 7E FE:D4
AE30:00 C2 4A AE 23 7E FE 21:7A
AE38:C2 4A AE C9 7E FE 84 C2:45
AE40:4A AE 23 7E FE 00 C2 4A:A3
AE48:AE C9 11 57 B0 06 0C EB:8C
AE50:CD 97 AA 21 43 B0 06 0A:32
AE58:CD 4E AA 3A 2C AF 37 3F:50
AE60:3D 27 CA B3 AE 32 2C AF:9C
AE68:CD E2 AC 3A 2C AF 37 3F:E6
AE70:3D 27 F5 06 0F A0 11 19:38
AE78:02 ED 53 28 AF CD 65 AB:F6
--------------------------------
Sum: 48 6D B5 E8 89 94 70 DB:BA

AE80:F1 06 F0 A0 0F 0F 0F 0F:C3
AE88:11 18 02 ED 53 28 AF CD:0F
AE90:65 AB AF 32 12 AF 32 13:F7
AE98:AF 32 14 AF 32 1E AF 3E:E1
AEA0:01 32 0C AF 32 0D AF 32:0E
AEA8:0E AF 32 1D AF 3E 1E 32:49
AEB0:1C AF C9 3E 01 32 2B AF:DF
AEB8:C9 21 8E 0C 11 6E B2 06:BB
AEC0:09 CD A9 AB 21 05 11 11:72
AEC8:77 B2 06 15 CD A9 AB C9:2E
AED0:00 00 00 00 00 00 00 00:00
AED8:00 00 00 00 00 00 00 00:00
AEE0:00 00 00 00 00 00 00 00:00
AEE8:00 00 00 00 00 00 00 00:00
AEF0:00 00 00 00 00 00 00 00:00
AEF8:00 00 00 00 00 00 00 00:00
--------------------------------
Sum: 8A 2B F9 44 87 9D 05 20:3B

AF00:00 00 00 00 00 00 00 00:00
AF08:00 00 00 00 00 00 00 00:00
AF10:00 00 00 00 00 00 00 00:00
AF18:00 00 00 00 00 00 00 00:00
AF20:00 00 00 00 00 00 00 00:00
AF28:00 00 00 00 00 00 21 00:21
AF30:22 00 24 FC 38 EC 18 FC:7A
AF38:0F FF C0 40 40 11 00 04:63
AF40:00 11 00 40 40 FF FF 84:13
AF48:00 44 00 24 00 1C 3F 1B:DB
AF50:37 F0 3F 03 FF 02 02 00:6C
AF58:88 00 20 00 88 02 02 FF:33
AF60:FF 02 80 42 81 4A A1 79:A8
AF68:6D 7A AD 79 6D 4A A1 43:A8
AF70:C1 03 C0 AA AA C0 C0 30:88
AF78:30 0E 0E 09 09 03 03 0C:70
--------------------------------
Sum: 4D D1 3E 11 E0 73 80 93:D3

AF80:0C B0 B0 60 60 60 60 30:1C
AF88:30 0C 0C 03 03 09 09 0E:6E
AF90:0E 30 30 C0 C0 77 DD 77:B9
AF98:DD 2E B8 2E B8 0B E0 0B:9F
AFA0:E0 02 80 01 40 02 80 01:26
AFA8:40 30 04 C9 0E 07 C9 04:1F
AFB0:30 0C 10 63 B0 D0 63 10:A2
AFB8:0C 3C 00 3C FF 00 AA 00:2D
AFC0:41 C3 C3 FF FF 3C 3C 3C:79
AFC8:3C 01 40 05 50 05 50 05:2C
AFD0:50 3F FC AA AA 3F FC 08:22
AFD8:20 00 02 01 02 01 02 01:29
AFE0:00 30 0C FC 3F 03 C0 3F:79
AFE8:FC AA AA 3F FC 05 50 01:E1
AFF0:40 14 3C 69 D7 D7 69 3C:4C
AFF8:14 00 00 01 7C 06 32 07:D0
--------------------------------
Sum: C0 85 2B 0E 61 2A B1 A2:5C

B000:00 08 10 09 00 0A 00 0B:36
B008:96 0C 1E 0D 00 00 F9 01:C7
B010:00 07 00 08 0F 09 00 0A:31
B018:00 0B 96 0C 1E 0D 00 00:D8
B020:70 01 02 07 00 08 0F 09:9A
B028:00 0A 00 0B 96 0C 1E 0D:E2
B030:00 00 E0 01 00 07 00 08:F0
B038:10 06 32 0A 00 0B 96 0C:FF
B040:1E 0D 00 00 7C 01 00 06:AE
B048:7C 07 00 08 10 09 00 0A:AE
B050:00 0B 96 0C 1E 0D 00 00:D8
B058:00 00 00 00 33 CC 00 00:FF
B060:CD 73 00 0C 37 DC 30 03:92
B068:34 1C C0 0C D3 C7 30 30:16
B070:71 4D 0C 33 47 D1 CC 5D:3E
B078:DD 77 75 F7 77 DD DF 5D:50
--------------------------------
Sum: FF A9 AF 9D 68 7A C7 3D:DA

B080:DD 77 75 33 47 D1 CC 30:10
B088:71 4D 0C 0C D3 C7 30 03:A3
B090:34 1C C0 0C 37 DC 30 00:5F
B098:CD 73 00 00 33 CC 00 00:3F
B0A0:00 00 00 00 00 00 00 00:00
B0A8:3C 6E 5E 7A 76 3C 00 00:34
B0B0:0E 1E 7E 0E 0E 0E 00 00:D4
B0B8:3C 6E 0C 18 30 7E 00 00:7C
B0C0:3C 66 0E 0E 66 3C 00 00:60
B0C8:1C 3C 2C 2C 7E 0C 00 00:3A
B0D0:7E 70 70 7C 0E 7C 00 00:64
B0D8:7E 76 70 7C 66 7E 00 00:C4
B0E0:7E 66 06 0C 1C 78 00 00:8A
B0E8:3C 66 7E 7E 66 3C 00 00:40
B0F0:7E 66 7E 06 66 7E 00 00:4C
B0F8:3C 7E 66 7E 7E 66 00 00:82
--------------------------------
Sum: 9D 85 AB 2B F6 E2 2C 33:2F

B100:7C 66 7C 66 62 7E 00 00:A4
B108:3E 76 70 70 76 3E 00 00:48
B110:7E 70 7C 70 70 7E 00 00:C8
B118:7E 70 7C 70 70 70 00 00:BA
B120:7E 72 70 76 72 7E 00 00:C6
B128:76 76 7E 7E 76 76 00 00:D4
B130:1C 1C 1C 1C 1C 1C 00 00:A8
B138:76 76 7C 7E 76 76 00 00:D2
B140:66 7E 7E 7E 7E 66 00 00:C4
B148:18 3C 66 66 3C 18 00 00:74
B150:7E 66 7E 78 6E 6E 00 00:B6
B158:3C 76 70 0E 6E 3C 00 00:DA
B160:7E 3C 3C 3C 3C 3C 00 00:AA
B168:76 76 76 76 76 7E 00 00:CC
B170:76 76 76 36 36 1C 00 00:EA
B178:66 66 18 18 66 66 00 00:C8
--------------------------------
Sum: 44 5A 7C AE 16 94 00 00:72

B180:76 7E 7E 0E 6E 7E 00 00:6C
B188:7E 1E 1C 38 78 7E 00 00:E6
B190:00 00 3C 00 00 00 00 00:3C
B198:00 00 00 00 00 00 03 03:03
B1A0:03 03 03 03 03 03 03 03:18
B1A8:03 00 00 00 00 00 00 00:03
B1B0:00 00 00 02 02 02 02 02:0A
B1B8:02 02 02 02 02 02 02 02:10
B1C0:02 02 02 02 02 02 02 01:0F
B1C8:01 01 01 01 01 01 01 01:08
B1D0:01 03 03 03 03 03 03 03:16
B1D8:03 03 03 03 03 03 03 03:18
B1E0:03 03 03 03 03 01 01 01:12
B1E8:01 01 01 01 01 01 01 02:09
B1F0:02 02 02 02 02 02 02 02:10
B1F8:02 02 02 02 02 02 02 02:10
--------------------------------
Sum: 0B B2 EC 5E FE 12 16 19:46

B200:02 02 02 00 00 00 00 00:06
```

▶10月号p.56の夢陰気芋模さん，あなたの作られたプログラムを，チョチョイと改造して，オーディオタイマーにしたらどうでしょう．私は友人の“YoU”と共同で，PASOPIA 7用とPC-6001用のオーディオタイマーを作りました．原理はモーターのON/OFFを利用すれば良いのです．“YoU”氏は早見優が「オハヨー」と言っているテープを使い目覚ましにしました．ちなみに私は，オーディオタイマーとして3回使用しましたが，P6がかわいそうなのでやめました．“YoU”もやめたそうです(PA 7がかわいそうだから)．でも1回ためしてみてくださ

```
B208:00 00 00 00 00 03 03 03:09
B210:03 03 03 03 03 03 03 FF:14
B218:10 11 1D 16 0C 1E 00 00:7E
B220:00 00 00 1E 16 0C 1E 00:5E
B228:00 00 00 00 1E 0B 16 1E:5D
B230:00 00 1E 16 17 1E 00 01:6A
B238:1E 16 0A 1A 0D 1C 1E 1E:BD
B240:1E 1E 13 18 0F 0D 1B 17:B5
B248:0A 1B 16 10 14 12 18 1E:A7
B250:16 14 0E 17 1E 0C 14 1E:AB
B258:19 0D 15 1B 1E 0E 11 13:A6
B260:0D 0F 14 1E 13 0D 1A 17:9F
B268:1E 16 17 0A 0F 0D 0F 0A:8A
B270:13 0D 1E 14 19 0D 15 10:9D
B278:11 17 1E 0B 0A 15 1E 17:A5
-------------------------------
Sum: D9 CF FD 08 0B EA 0C ED:9B

B280:14 1E 0F 0A 13 0D 1E 0A:93
B288:0F 0A 11 13 53 00 00 21:B1
B290:8B 09 11 DF B3 06 12 CD:1C
B298:A9 AB 21 0B 0B 11 F1 B3:40
B2A0:06 12 CD A9 AB 21 8B 0C:F1
B2A8:11 03 B4 06 12 CD A9 AB:01
B2B0:21 0B 0E 11 15 B4 06 02:1C
B2B8:CD A9 AB 21 8B 0F 11 17:04
B2C0:B4 06 12 CD A9 AB 21 0B:19
B2C8:11 11 29 B4 06 12 CD A9:8D
B2D0:AB 21 8B 12 11 3B B4 06:6F
B2D8:0F CD A9 AB 21 0B 14 11:81
```

```
B2E0:4A B4 06 0B CD A9 AB 21:51
B2E8:28 B3 22 8D B2 C9 2A 8D:BC
B2F0:B2 23 23 22 8D B2 7E FE:D5
B2F8:FF C2 02 B3 21 28 B3 22:94
-------------------------------
Sum: FE F6 48 93 8F 24 28 14:BE

B300:8D B2 E5 DD E1 3E 04 D3:F7
B308:A0 DD 7E 00 D3 A1 3E 05:B2
B310:D3 A0 DD 7E 01 D3 A1 3E:81
B318:07 D3 A0 3E 20 D3 A1 3E:8A
B320:0A D3 A0 3E 0A D3 A1 C9:02
B328:7B 01 7B 01 7B 01 7B 01:F0
B330:DD 01 DD 01 DD 01 DD 01:78
B338:3E 01 3E 01 3E 01 3E 01:FC
B340:3E 01 3E 01 3E 01 3E 01:FC
B348:7B 01 7B 01 3E 01 3E 01:76
B350:3E 01 3E 01 EF 00 EF 00:5C
B358:EF 00 EF 00 EF 00 EF 00:BC
B360:EF 00 EF 00 A9 01 A9 01:32
B368:A9 01 A9 01 65 01 65 01:20
B370:65 01 65 01 1C 01 1C 01:06
B378:1C 01 1C 01 1C 01 1C 01:74
-------------------------------
Sum: A6 DE 15 E0 15 61 5B 26:70

B380:1C 01 1C 01 65 01 65 01:06
B388:65 01 65 01 1C 01 1C 01:06
B390:1C 01 1C 01 65 01 65 01:06
B398:65 01 65 01 FD 00 FD 00:C6
```

```
B3A0:FD 00 FD 00 FD 00 FD 00:F4
B3A8:FD 00 FD 00 1C 01 1C 01:34
B3B0:1C 01 1C 01 FD 00 FD 00:34
B3B8:FD 00 FD 00 DD 01 DD 01:B6
B3C0:DD 01 DD 01 DD 01 DD 01:78
B3C8:FF FF FF FF FF FF FF FF:F8
B3D0:FF FF FF FF FF FF FF FF:F8
B3D8:FF FF FF FF FF FF FF 1E:17
B3E0:0E 14 15 1E 1E 1E 1E 06:B5
B3E8:00 00 01 1E 18 16 0D 15:6F
B3F0:16 17 10 11 16 1E 0F 0A:9B
B3F8:13 0D 1E 16 0A 1A 10 1C:A4
-------------------------------
Sum: 26 3B 33 66 06 6F FA 63:CC

B400:1E 11 16 13 14 17 1E 19:BA
B408:10 15 1B 1E 11 13 17 0D:A6
B410:15 0D 16 17 11 13 0F 0B:8D
B418:18 17 1E 17 10 11 16 1E:B9
B420:0F 0A 13 0D 1E 0D 0A 15:83
B428:13 19 0D 15 1B 1E 13 11:AB
B430:0C 0D 1E 13 14 19 0D 13:97
B438:0D 13 17 13 14 19 11 13:9B
B440:0F 1E 14 0E 1E 0D 13 0D:9A
B448:13 1B 0C 14 13 0E 18 16:9D
B450:0D 1E 1B 14 18 00 00 FF:71
-------------------------------
Sum: C5 E4 F5 DD F0 C6 C0 BD:AE
```


ミニNPN

シンセサイザ
CZ-3000

■“CZ-3000”は音創りが自由に楽しめるPD音源方式を採用したデジタル・シンセサイザ.

《特徴》

▶本格的な61鍵，16音(1DCO)ポリフォニック▶厚みのある音創りが可能な2系統の音源回路を搭載▶音の時間的変化を引き出す6基のエンベロープ・ジェネレータ▶創った音色を記憶する音色メモリ機能▶音楽表現の幅を拡げる各種エフェクト機能▶楽器インターフェイスの国際標準規格“MIDI”を採用

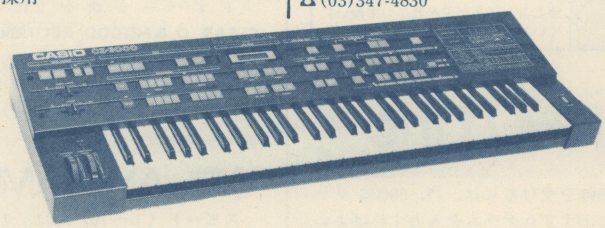
《価格》 ¥138,000

《問い合わせ先》

カシオ計算機(株)広報室

〒160 東京都新宿区西新宿2-6-1
新宿住友ビル

☎(03)347-4830



ゲーム・ソフト
ロードランナーII/ニューアダム&イブ/ミステリーザパーティー

■ソニーからMSXのゲーム・ソフト3種類が発売された.

《内容》

ロードランナーII▶全50面，練習ヒント集付き▶コンストラクション機能付き

ニューアダム&イブ▶カラフルで鮮明な140画面▶簡単なテキストタイプ・アドベンチャー

ミステリー ザ パーティー▶手品，アミダ，占いなど7つのゲームが楽しめるパーティーソフト

《価格》

ロードランナーII(カートリッジ)¥5,800
ニューアダム&イブ(ディスク)¥6,000
ミステリー ザ パーティー(ディスク)¥9,800

《問い合わせ先》 ソニー(株)APS開発室

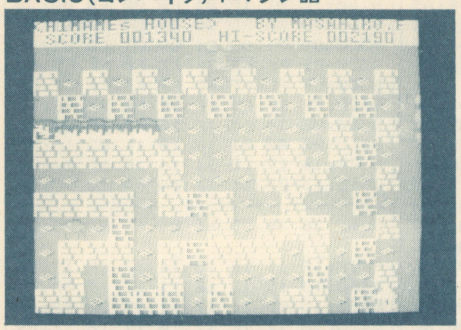
〒108 東京都港区高輪4-10-18

☎(03)448-3838

い．パーコンの「実用性」をちょっと味わった気がします(本当はこれが主役のはずですが)．：私はp.138を読んでいる間，妹の冷たい視線に焦った．仕方ないですよねー．面白いですから．グリーンピーンズ影丸さんの表現の豊かさには脱帽です． (SoL)

PC-6000シリーズ+EXASコンパイラROM

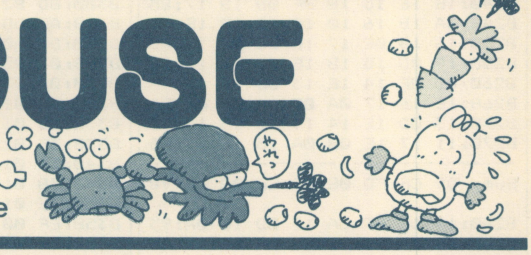
BASIC(コンパイラ)+マシン語



HIMAME'S HOUSE

ヒマメ ハウス

■Japaneggae



4月5日のことであった．先日，ヒマメ君が家の中に「タコは外，イカは空」と叫びながらまいた豆を拾おうとしたところ，意地悪なタコ君とイカ君がヒマメ君の邪魔をしにきたのである．

あの事件のはるか後，奴らがカニをも引き連れて，君に挑戦してきたことは言うまでもない．

■プログラム・インフォメーション

モード ページ数	2 2
言語	BASIC（コンパイラ）2本 マシン語 D000～D9C7 データ DA00～DD6F
面白さ 動き・操作性 サウンド	！！！ → → → → ♪ ♪ ♪
編集部評	PIOパーツのゲーム化ですがなかなかよくできています．ただゲーム本体とコンストが分かれていて使いにくいところがありますね．（Ti）

INPUTing

この挑戦を受けるには，PC-6000シリーズに後に示すプログラムを入力すればよい．なおこの戦いは限られた戦士以外は危険なため，BASICコンパイラROMが必要である．

詳細

以下のプログラムは，ページ数1で入力してください．

❶ソース・プログラム(リスト1)

リストどおりに入力後，念のためセーブし，**CLEAR10，&HD000**の後コンパイルしてください．STRING LENGTHには**100**と答えて，エラーがなければセーブします．

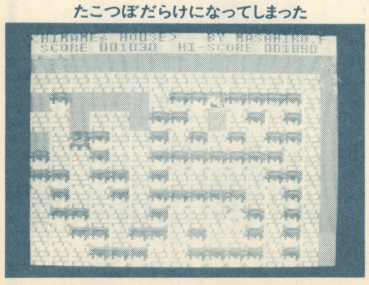
❷マシン語(リスト2)面データ(リスト3)

CLEAR10，&HD000の後，I/Oバージョンのマシン語モニタ(PIOモニタなど)で入力し，セーブします．なおマシン語プログラムのアドレスはD000H～D9C7H，面データはDA00H～DD6FHです．

❸コンストラクション・プログラム(リスト4)

リストどおりに入力し，コンパイルしてください．STRING LENGTHには**50**と答えてください．

たこつぼだらけになってしまった



FIGHTing

まずページ数を2にした後，**CLEAR 0,&HD000** RETURN，**POKE&HD000，255** RETURN を実行します．

次にオブジェクト・プログラムをロード後RUNさせると，マシン語プログラム，面データをロードしメニューに入ります．

1)PLAY GAME

スピード（1～10）には，1（速い）～10（遅い）で答えてください．

レベル（1～10）とは，イカのスピードを表わします．スピードと同じように答えてください．

それからデモが始まるので，音楽終了後 SPACE キーを押すとゲームが始まり，それ以外のキーでメニューに戻ります．

●キャラクタの説明

ヒマメ君：言うまでもなく自分です．

タ　コ君：敵の1人．たこつぼにはまると，しばらく動けなくなります．

イ　カ君：敵の1人です．スピードはレベルで調節できます．

カ　ニ君：2匹います．ヒマメ君と縦，あるいは横に一直線に並び，その間に壁がなくなると絶対によけられず，ヒマメ君が死んでしまいます．

カ　ベ：壁です．

敵の視界：ここに入ると，タコ君とイカ君のスピードが倍になります．たこつぼを置くと壊れます．

豆　：全部取ると1面クリアです．

ちなみにキー操作は，カーソル・キーで上下左右に動き，SPACE キーでたこつぼが置けます．

5面をクリアすると，メッセージが出てゲーム・オーバーです(ヒマメ君が3人死んでもゲーム・オーバーです)．

2)LOAD DATA

面データをロードするときに使います．OKが出たら SPACE キーを押してください．

3)RETURN BASIC

BASICに戻ります．

コンストラクションの使い方

コンストラクション・プログラム(オブジェクト)をロードしRUNします．後は画面の説明に従ってください．

なお，リスト2のマシン語をロードした後でないと，正常に動作しませんので注意してください．

面をエディットして5面へ行く，そんな根暗な真似はやめましょう．

参考までに

音楽はPIOパーツを，アイデアはPIO '84年7月号のNECCさんのを，文字データはSPY　PANICを参考にしました．

プログラムは,BASICリストを見てください．なお，このたびやっとアセンブラを入力したので，オール・マシン語のゲームを期待してください（人形の家，ララ・ルーなんてどうでしょう）．

それではGod　Bless　You！

PIO

▶10月号を読むと読者のなかにも結構天文ファンがいるんだなーと思った(自分もその1人です)．8月12/13日にペルセウス座流星群の徹夜観測を行ない，22枚のフィルム中8枚ほど流星が写っていました．肉眼では1時間当たり40個ほどでした．天文→暗いという連想はやめましょう．それから，僕は小6のときからの天文ファンで晴れた日には毎夜外へ出て星をながめていました．そのせいか，今でも視力は左右とも2.0です．　P.S. p.30のPIO²で一部意味の通じない(文法的におかしい)部分がありましたが，これは「まず，2.5㎜径のジャックを」の後に，「考

リスト1 HIMAME'S HOUSE ソース・リスト

```
 10 REM ┌──────────────────┐
 20 REM │┌────────────────┐│
 30 REM ||Himame's House vers2||
 40 REM ||   Idea by NEEC     ||
 50 REM ||     (Pio July '84) ||
 60 REM ||   Programed by     ||
 70 REM ||     Masahiko Funaki||
 80 REM ||  2 Septemver,'1985 ||
 90 REM || Thanks to          ||
100 REM||    NECC,COMPILER,   ||
110 REM||    and my PC-6001   ||
120 REM|└────────────────┘|
130 REM└──────────────────┘
1000 REM IPL ------------------
1010 DATA cd,9a,25,06,05,cd,70,1
a,fe,af,20,f7,10,f7,21,32,f2,06,
06
1020 DATA cd,70,1a,77,23,10,f9,c
d,06,1b,af,32,38,f2,21,76,25,cd,
cf
1030 DATA 30,21,36,f2,cd,cf,30,c
d,9a,25,2a,32,f2,ed,4b,34,f2,1e,
00
1040 DATA cd,70,1a,77,83,5f,23,f
e,10,dc,2a,1b,0b,78,b1,20,ef,cd,
70
1050 DATA 1a,bb,ca,aa,1a,cd,06,1
b,21,85,03,c3,cf,30
1060 RESTORE 1010
1070 FOR I=&HF27C TO &HF2D5
1080 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$)
1090 NEXT
1100 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,16,0
,0:COLOR1:CLS:IFPEEK(&HD000)=10T
HEN1180
1110 COLOR 4:PRINT "  ﾃｰﾌﾟから ﾏｼﾝｺﾞﾍﾞめﾝﾃﾞｰﾀ を よみこみます  ";
1120 COLOR 1:PRINT
1130 PRINT "ﾏｼﾝｺﾞ を よみこみます。"
1140 EXEC &HF27C
1150 PRINT
1160 PRINT "めん の ﾃﾞｰﾀ を よみこみ ます。
"
1170 EXEC &HF27C
1180 PRINT
1190 PRINT "Ok"
1200 PRINT " HIT [SPACE] KEY"
1210 IF STRIG(0)=0 THEN 1210
2000 REM ﾒﾆｭｰ ------------------
2010 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,16,0
,0
2020 COLOR 1:CLS:COLOR 4
2030 PRINT " >>> > > HIMAME'S HO
USE < < <<< ";
2040 COLOR 1
2050 PRINT
2060 PRINT " 1)  PLAY GAME
          ":PRINT
2070 PRINT " 2)  LOAD DATA
          ":PRINT
2080 PRINT " 3)  RETURN BASIC
          ":PRINT
2090 COLOR 2
2100 PRINT " What is number ";
2110 COLOR 1:INPUT NO
2120 IF NO<1 OR NO>3 THEN 2000
2130 ON NO GOTO 10000,20000,3000
0
10000 REM PLAY GAME -----------
10010 PRINT:INPUT"ｽﾋﾟｰﾄﾞ (1~10)"
;SP:SP=SP*20:IFSP<0ORSP>200 THEN
 10010
10020 PRINT:INPUT"ﾚﾍﾞﾙ (1~10)";L
E:LE=LE*10:IF LE<0 OR LE>100 THE
N 10020
10030 GOSUB 60000:IF F=1 THEN 20
00
10040 MN=3:ME=1:S=0
10050 :
10060 X=0:Y=0:VX=0:VY=0:HC=1:C=2
10070 TX=0:TY=0:XT=1:YT=0:TC=1:T
F=0:TA=18
10080 IX=0:IY=0:XI=1:YI=0:IC=1:I
A=34
10090 K1=0:V1=1:KC=1:A1=1
10100 K2=1:V2=1:KC=1:A2=1
10110 :
10120 AD=&HDA00+(ME-1)*&HB0
10130 NO=0
10140 FOR BD=&H8200 TO &H83FF
10150 POKE BD,59
10160 NEXT BD
10170 FOR MY=1 TO 11
10180 FOR MX=0 TO 15
10190 P=PEEK(AD+(MY-1)*16+MX)
10200 IF P=64 THEN NO=NO+1
10210 IF P=1  THEN X=MX:Y=MY:P=6
3
10220 IF P=17 THEN TX=MX:TY=MY:P
=63
10230 IF P=33 THEN IX=MX:IY=MY:P
=63
10240 POKE &H8200+MY*32+MX,P
10250 NEXT MX:NEXT MY
10260 SCREEN 3,2,2:COLOR ,3:CLS
10270 LINE(20,10)-(235,182),1,BF
10280 M$="PLAYER READY":CJ=2:CX=
9:CY=10:GOSUB 40000
10290 M$="SCREEN"+STR$(ME):CX=11
:CY=12:GOSUB 40000
10300 GOSUB 50100
10310 IF PEEK(&HFD1B)<>0 THEN 10
310
10320 FOR MY=1 TO 11
10330 FOR MX=0 TO 15
10340 P=PEEK(&H8200+MY*32+MX)
10350 XX=MX:YY=MY:NN=P:GOSUB 510
10
10360 NEXT MX:NEXT MY
10370 LINE(0,0)-(256,15),2,BF
10380 M$="(HIMAMEs HOUSE)    BY M
ASAHIKO.F ":CJ=1:CX=0:CY=0:GOSUB
40000
10390 M$=" SCORE":CX=0:CY=1:GOSU
B 40000
10400 M$=STR$(S):GOSUB 25000:GOS
UB 26000
10410 M$="HI-SCORE":CX=15:CY=1:G
OSUB 40000
10420 M$=STR$(H):GOSUB 25000:GOS
UB 27000
11000 REM ---------------------
11010 ST=STICK(0):VX=0:VY=0
11020 IF ST=1 THEN VY=-1:C=14
11030 IF ST=3 THEN VX= 1:C=6
11040 IF ST=5 THEN VY= 1:C=2
11050 IF ST=7 THEN VX=-1:C=10
11060 IF X+VX<0 OR X+VX>14 THEN
VX=0
11070 IF Y+VY<2 OR Y+VY>11 THEN
VY=0
11080 P=PEEK(&H8200+Y*32+X)
11090 XX=X:YY=Y:NN=P:GOSUB 51010
11100 X=X+VX:Y=Y+VY:P=PEEK(&H820
0+Y*32+X)
11110 IF P=64 THEN NO=NO-1:S=S+1
:IF NO=0 THEN 15000
11120 IF P=59 THEN X=X-VX:Y=Y-VY
11130 IF P=64 THEN POKE &H8200+Y
*32+X,63
11140 XX=X:YY=Y:NN=C+1+HC:GOSUB
51020
11150 XX=X:YY=Y:NN=C+HC:GOSUB 51
030
11160 HC=-HC:M$=STR$(S):GOSUB 25
000:GOSUB 26000
11170 SOUND 0,50:SOUND 1,1:SOUND
 7,&HFE:SOUND 8,16:SOUND 11,200
11180 SOUND 12,5:SOUND 13,0
11190 IF STRIG(0)=0 THEN 11220
11200 POKE &H8200+Y*32+X,57
11210 XX=X:YY=Y:NN=57:GOSUB51010
:PLAY"s11m5000o5l64bag"
11220 SW=0
11230 IF TF>0 THEN TF=TF-1:GOTO
11280
11240 P=PEEK(&H8200+TY*32+TX)
11250 XX=TX:YY=TY:NN=P:GOSUB 510
10
11260 MX=TX:MY=TY:XV=XT:YV=YT:GO
SUB 17000
11270 TX=MX:TY=MY:XT=XV:YT=YV
11280 IF XT= 1 THEN TA=22
11290 IF XT=-1 THEN TA=26
11300 IF YT= 1 THEN TA=18
11310 IF YT=-1 THEN TA=30
11320 XX=TX:YY=TY:NN=TA+1+TC
11330 GOSUB 51020
11340 XX=TX:YY=TY:NN=TA+TC:TC=-T
C
11350 GOSUB 51030
11360 IF X=TX AND Y=TY AND TF=0
THEN 13000
11370 IF PEEK(&H8200+TY*32+TX)=5
7 THEN POKE&H8200+TY*32+TX,63:TF
=30
11380 IF PEEK(&H8200+Y*32+X)=58
AND SW=0 THEN SW=1:GOTO 11230
11390 SW=0:IF RND(1)*100<LE-1 TH
EN 11440
11400 P=PEEK(&H8200+IY*32+IX)
11410 XX=IX:YY=IY:NN=P:GOSUB 510
10
11420 MX=IX:MY=IY:XV=XI:YV=YI:GO
SUB 17000
11430 IX=MX:IY=MY:XI=XV:YI=YV
11440 IF XI= 1 THEN IA=38
11450 IF XI=-1 THEN IA=42
11460 IF YI= 1 THEN IA=34
11470 IF YI=-1 THEN IA=46
11480 XX=IX:YY=IY:NN=IA+1+IC
11490 GOSUB 51020
11500 XX=IX:YY=IY:NN=IA+IC:IC=-I
C:GOSUB 51030
11510 IF IX=X AND IY=Y THEN 1300
0
11520 IF PEEK(&H8200+Y*32+X)=58
AND SW=0 THEN SW=1:GOTO 11400
11530 REM ﾃｷ ﾆ MOVE ﾖﾆ ----------
11540 XX=K1:YY=1:NN=63:GOSUB 510
10
11550 K1=K1+V1:IF K1=15 OR K1=0
THEN V1=-V1
11560 XX=K1:YY=1:NN=50+A1:GOSUB
51010:A1=-A1
11570 FOR K=2 TO 11
11580 P=PEEK(&H8200+K*32+K1)
11590 IF P=59 THEN 11630
11600 KF=0:IF K1=X AND K=Y THEN
KF=1:K=11
11610 NEXT K
11620 IF KF=1 THEN 12010
11630 REM ﾃｷ ﾆ MOVE ﾀﾃﾞ ----------
11640 YY=K2:XX=15:NN=63:GOSUB 51
010
11650 K2=K2+V2:IF K2=11 OR K2=1
THEN V2=-V2
11660 XX=15:YY=K2:NN=54+A2:GOSUB
 51010:A2=-A2
11670 FOR K=14 TO 0 STEP -1
11680 P=PEEK(&H8200+K2*32+K)
11690 IF P=59 THEN 11730
11700 KF=0:IF X=K AND Y=K2 THEN
KF=1:K=0
11710 NEXT K
11720 IF KF=1 THEN 12100
11730 FOR TI=0 TO SP:NEXT
11740 GOTO 11000
12000 REM ﾃｷ ﾆ ﾊｯｹﾝ ----------
12010 REM ﾖﾆ ------------------
12020 FOR K=2 TO 11
12030 XX=K1:YY=K-1:NN=63:GOSUB 5
1010
12040 XX=K1:YY=K:NN=54+A1:GOSUB
51010
12050 A1=-A1
12060 PRINT CHR$(7);
12070 IF K=Y THEN K=11
12080 NEXT K
12090 GOTO 13000
12100 REM ﾀﾃﾞ ------------------
12110 FOR K=14 TO 0 STEP -1
12120 XX=K+1:YY=K2:NN=63:GOSUB 5
1010
12130 XX=K:YY=K2:NN=50+A2:GOSUB
51010
12140 A2=-A2
12150 PRINT CHR$(7);
12160 IF K=X THEN K=0
12170 NEXT K
12180 GOTO 13000
13000 REM ﾃｷ ﾆ ﾊｯｹﾝ ----------
13010 XX=X:YY=Y:NN=61:GOSUB 5101
0
13020 FOR WA=0 TO 500:SOUND 8,10
:SOUND 1,1:SOUND 0,WA/2
13030 FOR W=0 TO 50:NEXT:NEXT
```

えたが外部バッテリーを作ったときにジャックを」を入れて読んでください(たぶんこれを読むときに1行読み飛ばしたんだと思います)。
P.S.2 現在オリジナル外部電源Ver.2.0を作っています(多機能です)。 (BLACK JACK改めSTARBOY)

リスト1 HIMAME'S HOUSE ソース・リスト

```
13040 XX=X:YY=Y:NN=62:GOSUB 5101
0
13050 FOR WA=500 TO 0 STEP -1:SO
UND 1,1:SOUND 0,WA/2
13060 FOR W=0 TO 25:NEXT:NEXT
13070 SOUND7,&HF6:SOUND1,1:SOUND
6,31:SOUND12,200:SOUND8,16:SOUND
13,0
13080 FOR WA=0 TO 30000:NEXT:SOU
ND 7,56
13090 MN=MN-1:IF MN=0 THEN 14000
13100 GOSUB 50300
13110 M$="AT"+STR$(MN):CX=14:CY=
10:CJ=2:GOSUB 40000
13120 M$="PUSH SPACE KEY TO AGAI
N!":CX=4:CY=CY+2:GOSUB 40000
13130 IF STRIG(0)=0 THEN 13130
13140 GOTO 10060
14000 REM ｹﾞｰﾑ･ｵｰﾊﾞｰ ----------
14010 M$="GAME OVER":CX=12:CY=11
:CJ=2:GOSUB 40000
14020 IF S>H THEN H=S:GOTO 14040
14030 GOTO 14050
14040 M$="YOU GOT HIGH SCORE!":C
X=6:CY=CY+2:GOSUB 40000
14050 GOSUB 50010
14060 IF PEEK(&HFD1B)<>0 THEN 14
060
14070 GOTO 10030
15000 REM めん ｸﾘｱｰ ----------
15010 M$="SCREEN"+STR$(ME)+" CLE
AR !":CX=8:CY=10:CJ=2:GOSUB 4000
0
15020 M$="BUT YOU GO NEXT SCREEN
!":CX=5:CY=CY+2:GOSUB 40000
15030 GOSUB 50200
15040 IF PEEK(&HFD1B)<>0 THEN 15
040
15050 FOR WA=0 TO 1000:NEXT
15060 ME=ME+1:IF ME<6 THEN 10060
15070 M$="YOU THROUGH EXIT ! AND
..":CX=5:CY=12:GOSUB 40000
15080 M$="THIS GAME IS OVER ! AN
D .....":CX=0:CY=14:CJ=1:GOSU
B 40000
15090 M$="GIVE UP ! MASA.F AND O
CTOPUS AND":CX=0:CY=15:GOSUB 400
00
15100 M$="SQUID AND CRAB .....
.....":CX=0:CY=16:GOSUB 400
00
15110 GOSUB 50010
15120 IF PEEK(&HFD1B)<>0 THEN 15
120
15130 EXEC&H1058:GOTO 2000
17000 REM たこ & いか MOVE --------
17010 FL=0:IF PEEK(&H8200+(MY+YU
)*32+MX+XU)<>59 THEN FL=1
17020 IF PEEK(&H8200+(MY+XU)*32+
MX-YU)<>59 THEN FL=FL+2
17030 IF PEEK(&H8200+(MY-XU)*32+
MX+YU)<>59 THEN FL=FL+4
17040 D1=ABS(X-MX-XU)+ABS(Y-MY-Y
U)   :D2=ABS(X-MX+YU)+ABS(Y-MY-X
U)
17050 D3=ABS(X-MX-YU)+ABS(Y-MY+X
U)
17060 ON FL+1 GOSUB 17800,17100,
17200,17300,17400,17500,17600,17
700
17070 RETURN
17100 REM ----------
17110 MX=MX+XU:MY=MY+YU:RETURN
17200 REM ----------
17210 ST=XU:XU=-YU:YU=ST:GOTO 17
100
17300 REM ----------
17310 IF D1>D2 THEN 17200
17320 IF D1<D2 THEN 17100
17330 IF RND(1)*10<5 THEN 17200
17340 GOTO 17100
17400 REM ----------
17410 ST=XU:XU=YU:YU=-ST:GOTO 17
100
17500 REM ----------
17510 IF D1>D3 THEN 17400
17520 IF D1<D3 THEN 17100
17530 IF RND(1)*10<5 THEN 17100
17540 GOTO 17400
17600 REM ----------
17610 IF D2>D3 THEN 17400
17620 IF D2<D3 THEN 17200
17630 IF RND(1)*10<5 THEN 17200
17640 GOTO 17400
17700 REM ----------
17710 IF D1<D2 AND D1<D3 THEN 17
100
17720 IF D2<D1 AND D2<D3 THEN 17
200
17730 IF D3<D1 AND D3<D2 THEN 17
400
17740 RN=RND(1)*100
17750 IF RN<33 THEN 17100
17760 IF RN<66 THEN 17200
17770 GOTO 17400
17800 REM ----------
17810 D1=PEEK(&H8200+(MY-1)*32+M
X)
17820 D2=PEEK(&H8200+(MY+1)*32+M
X)
17830 D3=PEEK(&H8200+MY*32+(MX-1
))
17840 D4=PEEK(&H8200+MY*32+(MX+1
))
17850 XV=0:YV=0
17860 IF D1=59 AND D2=59 THEN 17
880
17870 IF D3=59 AND D4=59 THEN 17
900
17880 XV=-1:IF D3=59 THEN XV=1
17890 GOTO 17910
17900 YV=-1:IF D1=59 THEN YV=1
17910 GOTO 17110
20000 REM ﾃﾞｰﾀ･ﾛｰﾄﾞ ----------
20010 RESTORE 1010
20020 FOR I=&HF27C TO &HF2D5
20030 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$
)
20040 NEXT
20050 SCREEN 1,1,1:COLOR 1:CLS
20060 COLOR 4:PRINT " SCREEN DAT
A を ﾛｰﾄﾞ します          ";
20070 COLOR 1:PRINT
20080 PRINT " やりたい めん の ﾃﾞｰﾀ の はいっている ﾃｰﾌﾟ を"
20090 PRINT " あたまだ゛しして、セットしてください。"
20100 PRINT " そして、PLAY ﾎﾞﾀﾝを、おして、さいせい して ください"
20110 PRINT " さい。"
20120 EXEC &HF27C
20130 PRINT
20140 PRINT "Ok"
20150 IF STRIG(0)=0 THEN 20150
20160 GOTO 2000
25000 REM すうじ゛れつ ----------
25010 M$=MID$(M$,2):M$="00000"+M
$
25020 M$=RIGHT$(M$,5)+"0"
25030 RETURN
26000 REM スコア・ﾌﾟﾘﾝﾄ
26010 CX=7:CY=1:GOSUB 40000
26020 RETURN
27000 REM ハイ・スコア・ﾌﾟﾘﾝﾄ --------
27010 CX=24:CY=1:GOSUB 40000
27020 RETURN
30000 REM ﾍﾞｰｼｯｸ へ もど゛る -------
30010 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,15,
1,1:COLOR 1,,1:CLS
30020 END
40000 REM もじ゛れつ・ﾌﾟﾘﾝﾄ ---------
40010 AD=&HE200+CY*&H20*8+CX
40020 ST$="0123456789!.(-)? ABCD
EFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZonusa"
40030 FOR ML=1 TO LEN(M$)
40040 FOR MD=0 TO &H2F
40050 IF MID$(M$,ML,1)=MID$(ST$,
MD+1,1) THEN AS=MD:MD=&H2F
40060 NEXT MD
40070 MD=&HD800+AS*7
40080 FOR Z=0 TO 6
40090 IF CJ=2 THEN 40110
40100 POKE AD+Z*32,PEEK(MD+Z):GO
TO 40120
40110 POKE AD+Z*32,NOT(PEEK(MD+Z
))AND255
40120 NEXT Z:AD=AD+1:NEXT ML
40130 RETURN
50000 REM おんがく ----------
50010 A1$="t120v10r414o4go5ceed8
f818fedc14d.o4a8a2"
50020 A2$="18gbo5dffefgg2g8r8r4"
50030 B1$="t120v10o414go5c2o4e.e
8e2a.f8f218gbb4o5c2cee2e8r8r4"
50040 C1$="t120v1018ro4g2.c4.cc2
o3f4.dddefg2a4ao4cc4o3go4c4r8r4"
50050 PRINTCHR$(7);:PLAY A1$+A2$
,B1$,C1$
50060 RETURN
50100 A$="t100o5v1014dg2b4o6d8.c
16o5ba8.o5g16de8.f#16g4.o6c8o5ba
8."
50110 A$=A$+"f#16g2"
50120 B$="t100o3v11r4b2o4d4f#4g4
c#4c4c8.d16e2d4c4o3b2."
50130 C$="t100o4v10r418gf#edco3b
ao4co3bo4agf#d4e8.d16co3bao4cd4e
f#"
50140 C$=C$+"gabag4"
50150 PRINTCHR$(7);:PLAY A$,B$,C
$
50160 RETURN
50200 A$="t150v1018o5c4ecd4efg4f
eo4a4o5dfe4dco4bo5cdo4bo5c1"
50210 B$="t150v10o412egefedc1"
50220 C$="t150v1012o4co3ba#agfe1
"
50230 PRINTCHR$(7);:PLAY A$,B$,C
$
50240 RETURN
50300 A$="t100v1018o4ao5fedco4bo
5cdeo4ao5co4ba2"
50310 B$="t100v1018o5r8dco4bag+a
bo5cr8o4ag+r2"
50320 C$="t100v1218o2ag+gf+fed+d
eef+g+a2"
50330 PRINTCHR$(7);:PLAY A$,B$,C
$
50340 RETURN
50400 PRINT CHR$(7);
50420 A$="v15o41t160cd8ge8d.c8rc
d8ge8d.c8rce8ge8e-.e8r"
50430 B$="v15o318t160cegcegdfadf
acegcegdfacegcegce-gceg"
50440 PLAY A$,B$
50450 A$="eg8ag8f#.g8r8s1m10000l
8ggf#ef#ededcdco3bocegggfdceggfd
50460 B$="cegcfacf#acegs1m10000g
4r8f#4r8e8r8d4r8ceggfdceggfd"
50470 PLAY A$,B$
50480 A$="v151cd8ge8d.e16d16ee8r
8rrc.r8r"
50490 B$="v1518cegcegdfacegs1m10
000ceggfdc4.r8r"
50500 PLAY A$,B$
50510 RETURN
51000 REM ｷｬﾗｸﾀ･ﾌﾟﾘﾝﾄ ----------
51010 POKE &HD9A0,&H78:GOTO 5105
0
51020 POKE &HD9A0,&HA0:GOTO 5105
0
51030 POKE &HD9A0,&HB0:GOTO 5105
0
51050 POKE &HD950,YY:POKE &HD951
,XX:POKE &HD954,NN-1
51060 EXEC &HD958:EXEC &HD978:EX
EC &HD990
51070 RETURN
59440 GOTO 50490
60000 REM ﾃﾓ ----------
60010 SCREEN 3,2,2:CONSOLE 0,16,
0,0:COLOR 2,1,1:CLS:EXEC&H1058
60020 M$="HIMAMEs HOUSE":CX=9:CY
=1:CJ=2:GOSUB 40000
60030 M$="PROGRAMED BY MASAHIKO
FUNAKI":CX=4:CY=3:GOSUB 40000
60040 M$="IDEA BY NECC":CX=20:CY
=4:GOSUB 40000
60050 M$="COPYED BY COMPAC":CX=1
6:CY=5:GOSUB 40000
60060 M$="CARACTERS":CX=11:CY=7:
GOSUB 40000
60070 NN=1:XX=1:YY=4:GOSUB 51010
60080 M$="HIMAME-KUN":CX=5:CY=9:
GOSUB 40000
60090 NN=17:XX=8:YY=4:GOSUB 5101
0
60100 M$="OCTOPUS":CX=19:CY=9:GO
SUB 40000
60110 NN=33:XX=1:YY=5:GOSUB 5101
```

▶PiOPiOレースガイド. 今月も全国各地でレースが予定されています. しかし, 第一人気, 第二人気のプログラムは, 良い走りをしますが,「走りすぎてしまった.」ということがないように注意してください. PiOPiOレースガイドでした.

(ふっふっふっ. 私は見た. コピーは三田)

リスト1 HIMAME'S HOUSE ソース・リスト

```
0
60120 M$="SQUID":CX=5:CY=11:GOSU
B 40000
60130 NN=64:XX=8:YY=5:GOSUB 5101
0
60140 M$="FOOD":CX=19:CY=11:GOSU
B 40000
60150 NN=59:XX=1:YY=6:GOSUB 5101
0
60160 M$="WALL":CX=5:CY=13:GOSUB
 40000
60170 NN=58:XX=8:YY=6:GOSUB 5101
0
60180 M$="SIGHT IN WALL":CX=19:C
Y=13:GOSUB 40000
60190 M$="CRAB":CX=1:CY=15:GOSUB
 40000
60200 FOR XX=0 TO 15
60210 YY=8:NN=49:IF XX-INT(XX/2)
*2=0 THEN NN=51
60220 GOSUB 51010
60230 SOUND 8,8:SOUND 1,XX:SOUND
 0,0
60240 FOR I=0 TO 500:NEXT
60250 NN=63:GOSUB 51010
60260 NEXT XX
60270 SOUND 8,0
60280 M$="HIT SPACE KEY TO START
!":CX=5:CY=23:GOSUB 40000
60290 I$="":SR=0:GOSUB 50400
60300 FOR I=0TO5000:IF STRIG(0)=1
 OR SR=1 THEN F=0:RETURN
60310 IN$=INKEY$:IFIN$<>""ANDIN$
<>" "OR I$<>""ANDI$<>" "THENF=1:
RETURN
60320 NEXT:IF PEEK(&HFD1B)<>0 TH
EN 60300
60330 GOTO 60010
```

リスト2 HIMAME'S HOUSE マシン語リスト

```
D000:0A A0 2A A8 0A A0 2A A8:F8
D008:2A A8 2A A8 25 58 26 68:AF
D010:25 58 27 D8 41 40 7F FD:79
D018:0F F1 05 50 14 28 A8 00:39
D020:F0 0F C0 03 F0 0F C0 03:84
D028:C0 03 C0 03 C0 03 C0 03:0C
D030:C0 03 C0 03 3C 3F 00 00:01
D038:F0 0C F0 0F C3 C3 03 FF:83
D040:0A A0 2A A8 0A A0 2A A8:F8
D048:2A A8 2A A8 25 58 29 98:E2
D050:25 58 27 D8 01 41 7F FD:3A
D058:4F F0 05 50 28 14 00 2A:FA
D060:F0 0F C0 03 F0 0F C0 03:84
D068:C0 03 C0 03 C0 03 C0 03:0C
D070:C0 03 C0 03 FC 3C 00 00:BE
D078:30 0F F0 0F C3 C3 FF C0:83
--------------------------------
Sum: 10 66 60 20 FA D2 4B 3F:4C

D080:00 02 0A AA 2A A8 2A A8:5A
D088:2A 94 29 98 29 95 29 54:BA
D090:A9 5C 05 50 3D FC 35 FD:C5
D098:3F FC 15 54 50 2A A8 00:C6
D0A0:FF FC F0 00 C0 03 C0 03:71
D0A8:C0 03 C0 03 C0 00 C0 03:09
D0B0:00 03 F0 0F C0 03 C0 00:85
D0B8:C0 03 C0 03 0F C0 03 FF:57
D0C0:00 02 0A AA 2A A8 2A A8:5A
D0C8:2A 94 29 98 29 95 29 54:BA
D0D0:A9 5C 05 50 3D FC 3D 7D:4D
D0D8:3F FC 15 54 A8 05 00 2A:7B
D0E0:FF FC F0 00 C0 03 C0 03:71
D0E8:C0 03 C0 03 C0 00 C0 03:09
D0F0:00 03 F0 0F C0 03 C0 00:85
D0F8:C0 03 C0 03 03 F0 FF C0:38
--------------------------------
Sum: 22 E6 5A F6 AA 5D 42 67:08

D100:80 00 AA A0 2A A8 2A A8:6E
D108:16 A8 26 68 56 68 15 68:87
D110:35 6A 05 50 3F 7C 7F 5C:8A
D118:3F FC 15 54 A8 05 00 2A:7B
D120:3F FF 00 0F C0 03 C0 03:D3
D128:C0 03 C0 03 00 03 C0 03:4C
D130:C0 00 F0 0F C0 03 00 03:85
D138:C0 03 C0 03 03 F0 FF C0:38
D140:80 00 AA A0 2A A8 2A A8:6E
D148:16 A8 26 68 56 68 15 68:87
D150:35 6A 05 50 3F 7C 7D 7C:A8
D158:3F FC 15 54 14 2A A8 00:8A
D160:3F FF 00 0F C0 03 C0 03:D3
D168:C0 03 C0 03 00 03 C0 03:4C
D170:C0 00 F0 0F C0 03 00 03:85
D178:C0 03 C0 03 C3 C0 03 FF:0B
--------------------------------
Sum: 12 26 B4 A0 00 09 24 F3:AC

D180:0A A0 2A A8 0A A0 2A A8:F8
D188:2A A8 2A A8 2A A8 2A A8:48
D190:2A A8 2A A8 41 40 7F FD:A1
D198:0F F1 05 50 14 28 A8 00:39
D1A0:F0 0F C0 03 F0 0F C0 03:84
D1A8:C0 03 C0 03 C0 03 C0 03:0C
D1B0:C0 03 C0 03 3C 3F 00 00:01
D1B8:F0 0C F0 0F C3 C3 03 FF:83
D1C0:0A A0 2A A8 0A A0 2A A8:F8
D1C8:2A A8 2A A8 2A A8 2A A8:48
D1D0:2A A8 2A A8 01 41 7F FD:62
D1D8:4F F0 05 50 28 14 00 2A:FA
D1E0:F0 0F C0 03 F0 0F C0 03:84
D1E8:C0 03 C0 03 C0 03 C0 03:0C
D1F0:C0 03 C0 03 FC 3C 00 00:BE
D1F8:30 0F F0 0F C3 C3 FF C0:83
--------------------------------
Sum: 1A 06 66 C0 04 72 50 8F:9B

D200:0F F0 3F FC 3F FC 3F FC:B0
D208:3F FC 37 FC 3F DC 3F FC:C4
D210:3D 7C 37 DC FD 7F FF FF:46
D218:FF FF F3 CF C3 C3 F3 CF:08
D220:F0 0F C0 03 C0 03 C0 03:48
D228:C0 03 C0 03 C0 03 C0 03:0C
D230:C0 03 C0 03 00 00 00 00:86
D238:00 00 0C 30 3C 3C 0C 30:F0
D240:0F F0 3F FC 3F FC 3F FC:B0
D248:3F FC 3F DC 37 FC 3F FC:C4
D250:3D 7C 37 DC FD 7F FF FF:46
D258:FF FF F3 CF C3 C3 F0 0F:45
D260:F0 0F C0 03 C0 03 C0 03:48
D268:C0 03 C0 03 C0 03 C0 03:0C
D270:C0 03 C0 03 00 00 00 00:86
D278:00 00 0C 30 3C 3C 0F F0:B3
--------------------------------
Sum: F4 F8 E0 98 EC D8 F8 F8:18

D280:00 00 00 00 0F 00 3F C0:0E
D288:FF 73 FF 7F FF FF FF F3:E0
D290:3F C0 0F 00 33 30 CF CC:0C
D298:CF CC CF CC CF CC 33 30:34
D2A0:FF FF FF FF F0 FF C0 3F:EA
D2A8:00 0C 00 00 00 00 00 0C:18
D2B0:C0 3F F0 FF CC CF 30 33:EC
D2B8:30 33 30 33 30 33 CC CF:C4
D2C0:00 00 00 00 0F 00 3F C0:0E
D2C8:FF 70 FF 7F FF FF FF F0:DA
D2D0:3F C0 0F 00 33 30 CF CC:0C
D2D8:CF CC CF CC CF CC 33 30:34
D2E0:FF FF FF FF F0 FF C0 3F:EA
D2E8:00 0F 00 00 00 00 00 0F:1E
D2F0:C0 3F F0 FF CC CF 30 33:EC
D2F8:30 33 30 33 30 33 CC CF:C4
--------------------------------
Sum: F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8:C0

D300:00 00 00 00 00 F0 03 FC:EF
D308:CD FF FD FF FF FF CF FF:94
D310:03 FC 00 F0 0C CC 33 F3:ED
D318:33 F3 33 F3 33 F3 0C CC:4A
D320:FF FF FF FF FF 0F FC 03:09
D328:30 00 00 00 00 00 30 00:60
D330:FC 03 FF 0F F3 33 CC 0C:0B
D338:CC 0C CC 0C CC 0C F3 33:AE
D340:00 00 00 00 00 F0 03 FC:EF
D348:0D FF FD FF FF FF 0F FF:14
D350:03 FC 00 F0 0C CC 33 F3:ED
D358:33 F3 33 F3 33 F3 0C CC:4A
D360:FF FF FF FF FF 0F FC 03:09
D368:F0 00 00 00 00 00 F0 00:E0
D370:FC 03 FF 0F F3 33 CC 0C:0B
D378:CC 0C CC 0C CC 0C F3 33:AE
--------------------------------
Sum: F4 F8 F4 F8 F8 F8 F8 F8:B8

D380:0F F0 3F FC 3F FC 3F FC:B0
D388:3F FC 3F FC 3F FC 3F FC:EC
D390:3F FC 3F FC FF FF FF FF:72
D398:FF FF F3 CF C3 C3 F3 CF:08
D3A0:F0 0F C0 03 C0 03 C0 03:48
D3A8:C0 03 C0 03 C0 03 C0 03:0C
D3B0:C0 03 C0 03 00 00 00 00:86
D3B8:00 00 0C 30 3C 3C 0C 30:F0
D3C0:0F F0 3F FC 3F FC 3F FC:B0
D3C8:3F FC 3F FC 3F FC 3F FC:EC
D3D0:3F FC 3F FC FF FF FF FF:72
D3D8:FF FF F3 CF C3 C3 F0 0F:45
D3E0:F0 0F C0 03 C0 03 C0 03:48
D3E8:C0 03 C0 03 C0 03 C0 03:0C
D3F0:C0 03 C0 03 00 00 00 00:86
D3F8:00 00 0C 30 3C 3C 0F F0:B3
--------------------------------
Sum: F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8:C0

D400:01 40 05 50 05 50 15 54:54
D408:15 54 55 55 55 55 15 54:26
D410:19 94 19 94 19 94 55 55:B1
D418:55 55 55 55 11 55 00 44:FE
D420:FC 3F F0 0F F0 0F C0 03:FC
D428:C0 03 00 00 00 00 C0 03:86
D430:C0 03 C0 03 C0 03 00 00:49
D438:00 00 00 00 CC 00 FF 33:FE
D440:01 40 05 50 05 50 15 54:54
D448:15 54 55 55 55 55 15 54:26
D450:16 64 16 64 16 64 55 55:18
D458:55 55 55 55 55 44 11 00:FE
D460:FC 3F F0 0F F0 0F C0 03:FC
D468:C0 03 00 00 00 00 C0 03:86
D470:C0 03 C0 03 C0 03 00 00:49
D478:00 00 00 00 00 33 CC FF:FE
--------------------------------
Sum: FD 54 ED 10 75 32 DA 7C:4B

D480:01 40 05 50 05 50 15 54:54
D488:15 54 55 55 55 55 15 54:26
D490:15 98 15 98 15 98 55 55:B1
D498:55 55 55 55 44 41 44 45:62
D4A0:FC 3F F0 0F F0 0F C0 03:FC
D4A8:C0 03 00 00 00 00 C0 03:86
D4B0:C0 03 C0 03 C0 03 00 00:49
D4B8:00 00 00 00 33 3C 33 30:D2
D4C0:01 40 05 50 05 50 15 54:54
D4C8:15 54 55 55 55 55 19 94:6A
D4D0:19 94 19 94 19 94 55 55:B1
D4D8:55 55 55 55 11 11 51 11:D8
D4E0:FC 3F F0 0F F0 0F C0 03:FC
D4E8:C0 03 00 00 00 00 C0 03:86
D4F0:C0 03 C0 03 C0 03 00 00:49
D4F8:00 00 00 00 CC CC 0C CC:70
--------------------------------
Sum: FC 88 EC 44 96 F4 D6 98:AC

D500:01 40 05 50 05 50 15 54:54
D508:15 54 55 55 55 55 15 54:26
D510:26 54 26 54 26 54 55 55:18
D518:55 55 55 55 41 11 51 11:08
D520:FC 3F F0 0F F0 0F C0 03:FC
D528:C0 03 00 00 00 00 C0 03:86
D530:C0 03 C0 03 C0 03 00 00:49
D538:00 00 00 00 3C CC 0C CC:E0
D540:01 40 05 50 05 50 15 54:54
D548:15 54 55 55 55 55 15 54:26
D550:16 64 16 64 16 64 55 55:18
D558:55 55 55 55 44 44 44 45:65
D560:FC 3F F0 0F F0 0F C0 03:FC
D568:C0 03 00 00 00 00 C0 03:86
D570:C0 03 C0 03 C0 03 00 00:49
D578:00 00 00 00 33 33 33 30:C9
--------------------------------
Sum: 0A 14 FA D0 44 7A D2 58:D0

D580:01 40 05 50 05 50 15 54:54
D588:15 54 55 55 55 55 15 54:26
D590:15 54 15 54 15 54 55 55:E5
D598:55 55 55 55 11 55 00 44:FE
D5A0:FC 3F F0 0F F0 0F C0 03:FC
D5A8:C0 03 00 00 00 00 C0 03:86
D5B0:C0 03 C0 03 C0 03 00 00:49
D5B8:00 00 00 00 CC 00 FF 33:FE
D5C0:01 40 05 50 05 50 15 54:54
```

リスト2 HIMAME'S HOUSE マシン語リスト

```
D5C8:15 54 55 55 55 55 15 54:26
D5D0:15 54 15 54 15 54 55 55:E5
D5D8:55 55 55 55 55 44 11 00:FE
D5E0:FC 3F F0 0F F0 0F C0 03:FC
D5E8:C0 03 00 00 00 00 C0 03:86
D5F0:C0 03 C0 03 C0 03 00 00:49
D5F8:00 00 00 00 00 33 CC FF:FE
-----------------------------
Sum: F8 04 E8 C0 70 E2 DA 7C:4C

D600:54 15 A4 29 A4 29 0C 30:3F
D608:03 C0 CF FC 3F F3 0F F0:BF
D610:CF FC 3F F3 0F F0 CF FC:C7
D618:3F F3 0D 70 C7 DC 3F F3:84
D620:03 C0 03 C0 03 C0 F3 CF:0B
D628:FC 3F 30 03 C0 0C F0 0F:39
D630:30 03 C0 0C F0 0F 30 03:31
D638:C0 0C F0 0F 30 03 C0 0C:CA
D640:54 15 68 1A 68 1A 0C 30:A9
D648:03 C0 3F F3 CF FC 0F F0:BF
D650:3F F3 CF FC 0F F0 3F F3:2E
D658:CF FC 07 D0 3D 73 CF FC:1D
D660:03 C0 03 C0 03 C0 F3 CF:0B
D668:FC 3F C0 0C 30 03 F0 0F:39
D670:C0 0C 30 03 F0 0F C0 0C:CA
D678:30 03 F0 0F C0 0C 30 03:31
-----------------------------
Sum: A8 A4 02 1D 02 1D F8 F8:7A

D680:C3 09 30 C9 C3 09 FF C5:55
D688:FF C5 7F F5 DF C0 DF C0:76
D690:DF C0 DF C0 7F F9 FF C9:7E
D698:FF C9 C3 05 30 C5 C3 05:4D
D6A0:3C F0 CF 30 3C F0 00 30:87
D6A8:00 30 00 00 00 3F 00 3F:AE
D6B0:00 3F 00 3F 00 00 00 30:AE
D6B8:00 30 3C F0 CF 30 3C F0:87
D6C0:C3 05 30 C5 C3 05 FF C9:4D
D6C8:FF C9 FF F9 DF C0 7F C0:9E
D6D0:7F C0 7F C0 DF F5 FF C5:16
D6D8:FF C5 C3 09 30 C9 C3 09:55
D6E0:3C F0 CF 30 3C F0 00 30:87
D6E8:00 30 00 00 00 3F 00 3F:AE
D6F0:00 3F 00 3F 00 00 00 30:AE
D6F8:00 30 3C F0 CF 30 3C F0:87
-----------------------------
Sum: 58 C8 D8 C8 18 C8 58 C8:C0

D700:0F F0 3A AC EA AB 3F FC:B5
D708:3F FC FF FF FF FF 77 DF:8D
D710:75 DF 75 5D 55 5D 55 55:82
```

```
D718:55 55 15 54 15 54 05 50:D1
D720:55 55 66 A6 66 A6 66 A6:CE
D728:55 55 69 A9 69 A9 69 A9:E0
D730:55 55 6A 6A 6A 6A 6A 6A:26
D738:55 55 5A 9A 5A 9A 5A 9A:86
D740:55 55 51 51 51 51 51 51:90
D748:40 00 54 54 54 54 54 54:38
D750:40 00 55 15 55 15 55 15:7E
D758:40 00 45 45 45 45 45 45:DE
D760:AA AA 82 82 82 82 AA AA:B0
D768:A8 2A AB 2A A0 0A AA AA:A2
D770:A9 9A 09 90 00 00 A0 0A:86
D778:08 20 02 80 08 20 A0 0A:7C
-----------------------------
Sum: 84 57 CA 6A 4F 59 76 3A:67

D780:FF FF FD BF F5 6F F5 9F:B2
D788:D5 67 D5 9B D5 67 F5 9F:7C
D790:F5 6F FD BF FF FF FD BF:DA
D798:F5 6F F5 9F FD 7F FF FF:72
D7A0:FF FF FF FF 5F DF 77 77:28
D7A8:5F 77 77 57 5F 77 FF FF:78
D7B0:FF FF 77 57 57 7F 57 57:50
D7B8:57 77 77 57 FF FF FF FF:98
D7C0:00 00 00 00 00 00 00 00:00
D7C8:00 00 00 00 00 00 00 00:00
D7D0:00 00 00 00 00 00 00 00:00
D7D8:00 00 00 00 00 00 00 00:00
D7E0:00 00 00 00 00 00 00 00:00
D7E8:00 00 00 00 02 40 09 90:DB
D7F0:06 60 01 80 00 00 00 00:E7
D7F8:00 00 00 00 00 00 00 00:00
-----------------------------
Sum: 78 90 29 3C DC 68 BB 58:C4

D800:A9 99 99 99 99 99 A9 65:B4
D808:A5 65 65 65 65 A9 A9 99:24
D810:59 65 95 95 A9 A9 99 59:2C
D818:69 59 99 A9 95 99 99 99:64
D820:A9 59 59 A9 95 95 A9 59:30
D828:99 A9 A9 99 95 A9 99 99:F4
D830:A9 A9 99 59 65 65 65 65:D8
D838:A9 99 99 A9 99 99 A9 A9:08
D840:99 99 99 A9 59 99 A9 65:40
D848:65 65 65 55 65 55 55 55:E8
D850:55 55 65 65 59 65 95 95:5C
D858:95 65 59 55 55 55 A9 55:50
D860:55 55 95 65 59 59 59 65:14
D868:95 65 99 59 65 65 55 65:70
D870:55 55 55 55 55 55 55 65:B8
D878:99 99 99 A9 99 99 A5 99:E4
```

```
-----------------------------
Sum: 64 60 48 A4 BC 24 74 5C:60

D880:99 A5 99 99 A5 65 99 95:A8
D888:95 95 99 65 A5 99 99 99:98
D890:99 99 A5 A9 95 95 A9 95:E8
D898:95 A9 A9 95 95 A9 95 95:E4
D8A0:95 65 99 95 A9 99 99 69:6C
D8A8:99 99 99 A9 99 99 99 A9:E8
D8B0:65 65 65 65 65 A9 69 59:64
D8B8:59 59 99 99 65 99 99 99:14
D8C0:A5 99 99 99 95 95 95 95:C4
D8C8:95 99 A9 99 A9 A9 A9 99:04
D8D0:99 99 99 A9 A9 A9 A9 A9:18
D8D8:99 65 99 99 99 99 99 65:60
D8E0:A5 99 99 A5 95 95 95 65:A0
D8E8:99 99 99 99 65 69 A5 99:70
D8F0:99 A5 99 99 99 65 99 95:9C
D8F8:65 59 99 65 A9 65 65 65:94
-----------------------------
Sum: F0 98 88 28 3C F8 5C 90:58

D900:65 65 65 99 99 99 99 99:2C
D908:99 A9 99 99 99 99 99 65:A4
D910:65 99 99 99 A9 A9 A9 99:C4
D918:99 99 99 65 99 99 99 99:94
D920:99 99 65 65 65 65 A9 99:08
D928:59 65 95 99 A9 55 55 65:A4
D930:99 99 99 65 55 55 A5 99:18
D938:99 99 99 55 55 99 99 99:40
D940:99 69 55 55 69 95 A9 59:AC
D948:A5 55 55 A5 59 69 99 69:B8
D950:08 01 02 F2 62 40 DC 01:7C
D958:2A 50 D9 E5 6C 26 00 29:F3
D960:7D E1 F5 26 00 CD B8 D9:D7
D968:00 00 F1 5F 16 00 19 11:90
D970:00 E2 19 22 52 D9 C9 00:11
D978:3A 54 D9 6F 26 00 29 29:4E
-----------------------------
Sum: 47 96 B9 CF 4A 26 91 5F:C5

D980:29 29 29 11 00 D0 19 22:97
D988:55 D9 C9 FF FF FF FF FF:F2
D990:2A 52 D9 ED 5B 55 D9 06:D1
D998:10 C5 06 02 C5 1A 47 7E:81
D9A0:78 77 23 13 C1 10 F5 D5:C0
D9A8:11 1E 00 19 00 D1 C1 10:EA
D9B0:E8 C9 FF FF FF FF FF FF:AB
D9B8:29 29 29 29 29 29 29 29:48
D9C0:29 C9 00 00 00 00 00 00:F2
-----------------------------
Sum: 7B 69 1C 53 08 47 16 B2:6A
```

リスト3 HIMAME'S HOUSE 面データ

```
DA00:3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F:F8
DA08:3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F:F8
DA10:3B 3B 3B 3B 3B 3B 3B 3B:D8
DA18:3B 3B 3B 3B 3B 3B 3B 3F:DC
DA20:01 40 40 40 40 40 3B 40:BC
DA28:40 40 40 40 40 40 3B 3F:FA
DA30:3B 3B 40 3B 3B 40 40 40:EC
DA38:3B 40 3B 40 3B 40 3B 3F:EB
DA40:11 3B 40 40 3B 3B 40 3B:BD
DA48:40 3B 40 3B 21 40 3B 3F:D1
DA50:40 3B 3B 40 3B 3B 40 40:EC
DA58:40 40 40 40 40 3B 3B 3F:F5
DA60:40 40 3B 40 40 3B 40 3B:F1
DA68:3B 3B 3B 3B 40 40 3B 3F:E6
DA70:3B 40 3B 3B 40 3B 40 40:EC
DA78:40 40 40 3B 3B 40 3B 3F:F0
-----------------------------
Sum: 72 DB DB DB BC DB D1 E8:53

DA80:3B 40 40 3B 3B 3B 40 3B:E7
DA88:3B 3B 40 40 3B 40 3B 3F:EB
DA90:3B 3B 40 40 3B 40 40 3B:EC
DA98:40 3B 3B 40 3B 40 3B 3F:EB
DAA0:3B 3B 3B 40 40 40 3B 3B:E7
DAA8:40 40 40 40 3B 40 3B 3F:F5
DAB0:3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F:F8
DAB8:3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F:F8
DAC0:3B 3B 3B 3B 3B 3B 3B 3B:D8
DAC8:3B 3B 3B 3B 3B 3B 3B 3F:DC
DAD0:3B 01 3A 3A 40 40 40 3B:AB
DAD8:40 3B 3B 40 40 40 3B 3F:F0
DAE0:40 40 3B 40 40 3B 40 40:F6
DAE8:40 40 3B 21 3B 40 3B 3F:D1
DAF0:40 3B 3B 40 3B 3B 3B 3B:E2
DAF8:3B 40 3B 3B 3B 40 3B 3F:E6
-----------------------------
```

```
Sum: D6 97 CB C5 CC E5 CC D9:53

DB00:3A 3B 40 40 3A 40 40 40:EF
DB08:3A 40 40 3B 40 40 3B 3F:EF
DB10:40 3B 40 40 3B 3B 3B 3B:E7
DB18:3B 40 3B 3B 40 3A 3B 3F:E5
DB20:40 3B 3B 40 40 40 40 40:F6
DB28:3B 40 3B 40 3A 40 3B 3F:EA
DB30:40 40 3B 40 3B 3B 3B 40:EC
DB38:3B 40 3B 40 3B 40 3B 3F:EB
DB40:40 3B 3B 40 3B 11 3B 3B:B8
DB48:3B 40 3B 3B 3B 40 3B 3F:E6
DB50:3B 3B 3B 3B 3B 40 3A 40:E1
DB58:3A 40 3A 40 3A 40 3B 3F:E8
DB60:3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F:F8
DB68:3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F:F8
DB70:3B 40 3B 40 3B 40 3B 40:EC
DB78:3B 40 3B 40 3B 40 3B 3F:EB
-----------------------------
Sum: C9 E5 C6 EA C4 BF C1 ED:8F

DB80:01 3A 40 3A 40 3A 40 3A:A9
DB88:40 3A 40 3A 40 3A 40 3F:ED
DB90:40 40 40 40 40 40 40 40:00
DB98:40 40 40 40 3B 40 3B 3F:F5
DBA0:3B 3B 3B 3B 3B 3B 40 40:E2
DBA8:3B 3B 3B 40 3B 3A 40 3F:E5
DBB0:40 40 40 40 40 3B 40 40:FB
DBB8:40 3B 3B 3B 40 40 3B 3F:EB
DBC0:3B 3B 3B 3B 40 3B 3A 3B:DC
DBC8:40 40 3B 40 40 3A 40 3F:F4
DBD0:40 40 40 3A 40 40 40 3B:F5
DBD8:40 3B 3B 3B 40 40 3B 3F:EB
DBE0:40 3B 3B 3B 40 3B 3A 3B:E1
```

```
DBE8:3B 3B 40 3B 40 3A 40 3F:EA
DBF0:40 3B 11 3A 40 3B 40 3B:BC
DBF8:40 40 40 3A 40 40 3B 3F:F4
-----------------------------
Sum: AD CC AE C4 F1 C9 E0 DE:63

DC00:3B 3B 40 3A 3A 3A 40 3A:DE
DC08:40 40 3B 3B 40 3A 21 3F:D0
DC10:3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F:F8
DC18:3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F:F8
DC20:40 40 40 40 40 40 40 40:00
DC28:40 40 40 40 40 40 40 3F:FF
DC30:40 3B 3B 40 40 40 40 40:F6
DC38:3A 40 3A 40 40 40 3F 3F:F3
DC40:40 40 40 40 3B 40 3B 3B:F1
DC48:40 40 40 40 3A 40 40 3F:F9
DC50:3B 3B 40 3B 3B 3A 3B 3B:DC
DC58:40 3B 3B 3B 40 40 40 3F:F0
DC60:01 3A 40 3B 40 40 40 3B:B1
DC68:40 3B 40 3B 40 3A 40 3F:EF
DC70:3B 3B 40 3B 3B 3B 40 3B:E2
DC78:3A 3B 40 3B 40 40 40 3F:EF
-----------------------------
Sum: A4 D5 E9 D5 E3 E1 D5 DD:AD

DC80:40 40 40 40 40 3B 40 40:FB
DC88:40 40 40 3B 3B 40 40 3F:F5
DC90:40 3B 3A 3B 40 3B 40 3B:E6
DC98:3B 3B 3B 3B 21 40 40 3F:CC
DCA0:40 3B 40 3B 3B 3B 40 3A:E6
DCA8:40 40 40 40 40 40 3A 40:F9
DCB0:3B 3B 3B 40 40 40 11 40:3B:C2
DCB8:3B 3B 3B 3A 3B 3B 40 3F:E0
DCC0:3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F:F8
DCC8:3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F:F8
DCD0:40 40 40 3A 40 3A 40 40:F4
```

▶いきなりP.S.1. PiOPiOには，2回目からの壁がある． P.S.2 早春物語の試写会は，笑の渦だった． P.S.3 X 1のゲームは，必ずカラーページの後に載っているので，目次を見なくてすむ． P.S.4 やーい，読みにくいだろー．

（ストームブリンガーを入れなかったマ○サン書店を呪う 池田某）

リスト3 HIMAME'S HOUSE 面データ

```
DCD8:40 40 40 40 40 40 40 3F:FF
DCE0:40 3B 3A 3B 40 3B 40 3B:E6
DCE8:3A 3B 3A 3B 3A 3B 40 3F:DE
DCF0:40 3A 40 40 40 3A 40 3A:EE
DCF8:11 40 40 3A 40 40 40 3F:CA
-----------------------------
Sum: BA D5 E2 CE CA 9F FE DC:82
```

```
DD00:40 3B 40 3B 3A 3B 40 3B:E6
DD08:3A 3B 40 3B 3A 3B 40 3F:E4
DD10:40 3A 40 3A 40 3A 40 40:EE
DD18:40 3A 40 40 40 3A 40 3F:F3
DD20:40 3B 40 3B 40 3B 3A 3B:E6
DD28:40 3B 40 3B 3A 3B 40 3F:EA
DD30:40 3A 40 3A 40 40 40 3A:EE
DD38:40 3A 40 3A 40 40 40 3F:F3
```

```
DD40:40 3B 3A 3B 40 3B 40 3B:E6
DD48:40 3B 40 3B 3A 3B 40 3F:EA
DD50:40 3A 40 40 40 3A 40 3A:EE
DD58:40 3A 40 40 21 3A 40 3F:D4
DD60:3A 3B 01 3B 3A 3B 3A 3B:9B
DD68:3A 3B 40 3B 3A 3B 40 3F:E4
-----------------------------
Sum: 6E 34 3B 46 3D 40 74 59:6D
```

リスト4 HIMAME'S HOUSE コンストラクション・ソース・リスト

```
 10 GOSUB 10000
 20 GOTO 300
 100 DATAcd,a8,25,06,05,3e,af,cd
 110 DATAbe,25,cd,06,1b,cd,a8,25
 120 DATA2a,cb,fe,ed,5b,cd,fe,7e
 130 DATAcd,cc,1a,80,47,23,1b,7a
 140 DATAb3,20,f4,78,cd,cc,1a,c3
 150 DATA06,1b,cd,9a,25,11,af,05
 160 DATAcd,4e,25,21,cd,fe,06,06
 170 DATAcd,70,1a,77,23,10,f9,21
 180 DATA76,25,cd,83,25,2a,cd,fe
 190 DATAed,5b,cf,fe,cd,9a,25,cd
 200 DATA70,1a,77,80,47,23,1b,7a
 210 DATAb3,20,f4,cd,70,1a,b8,cd
 220 DATAaa,1a,c8,21,85,03,c3,cf
 230 DATA30
 300 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,16,0,
 0
 310 COLOR 1,0,1:CLS
 320 COLOR 4:LOCATE 0,0:PRINT " >
 >> HIMAME'S HOUSE EDITER <<< "
 330 COLOR 1:PRINT
 340 PRINT " 1: めん の ｴﾃﾞｨｯﾄ"
 350 PRINT
 360 PRINT " 2: めん の ｾｰﾌﾞ  "
 370 PRINT
 380 PRINT " 3: めん の ﾛｰﾄﾞ  "
 390 PRINT
 400 INPUT " > どれ に しますか  ";NO
 410 IF NO<1 OR NO>3 THEN 400
 420 ON NO GOTO 1000,2000,3000
 1000 REM めん の ｴﾃﾞｨｯﾄ
 1010 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,16,0
 ,0:COLOR 1:CLS
 1020 COLOR 4:PRINT "  >  >>> スクリ
 ーン ・ ｴﾃﾞｨｯﾀ <<< <  ";
 1030 COLOR 1
 1040 PRINT
 1050 PRINT " きぼﾞう の めん を ｴﾃﾞｨｯﾄ
 します。"
 1060 PRINT
 1070 INPUT " どﾞの めん を ｴﾃﾞｨｯﾄ しますか
 (1-5) ";ME
 1080 PRINT:INPUT " かﾞめん を クリア しま
 すか (y/n) ";A$
 1090 AD=&HDA00+(ME-1)*&HB0
 1100 IF A$="y" THEN FOR I=AD TO
 AD+&HAF:POKE I,63:NEXT I
 1110 CLS
 1120 COLOR 4:PRINT "しよう する キー は、
 つぎﾞ の とおり でﾞす。"
 1130 COLOR 1
 1140 PRINT
 1150 PRINT "    0 キー : そこ に ある もの
 を けす          "
 1160 PRINT "    1 キー : かへﾞ を かく
                "
 1170 PRINT "    2 キー : てき の しかい を
 かく            "
 1180 PRINT "    3 キー : ﾄﾞｯﾄ を かく
                "
 1190 PRINT "    4 キー : じﾞふﾞん を かく
                "
 1200 PRINT "    5 キー : たこ を かく
                "
 1210 PRINT "    6 キー : いか を かく
                "
 1220 PRINT " ｶｰｿﾙｷｰ : ｶｰｿﾙ を うごﾞ
 かす            "
 1230 PRINT "    E キー : ｴﾃﾞｨｯﾄ を おえます
                ":PRINT
 1240 INPUT "[RETURN] キー でﾞ はじﾞまり
 ます";I$
 1250 SCREEN 1,1,1:CLS
 1260 SCREEN 3,2,2:CONSOLE 0:COLO
 R ,3:CLS:CONSOLE 1,15,0,0:COLOR
 ,1:CLS
 1270 LOCATE 0,0:COLOR 2:PRINT "S
 CREEN EDITER":POKE &HD9A0,&H78
 1280 FOR Y=1 TO 11
 1290 FOR X=0 TO 15
 1300 P=PEEK(AD+(Y-1)*16+X)
 1310 POKE &H8200+(Y-1)*32+X,P
 1320 POKE &HD950,Y:POKE &HD951,X
 :POKE &HD954,P-1
 1330 EXEC &HD958:EXEC &HD978:EXE
 C &HD990
 1340 NEXT X:NEXT Y
 1350 X=1:Y=2
 1360 S=STICK(0)
 1370 VX=(S=7)-(S=3):VY=(S=1)-(S=
 5)
 1380 IF X+VX<0 OR X+VX>14 THEN V
 X=0
 1390 IF Y+VY<2 OR Y+VY>11 THEN V
 Y=0
 1400 X=X+VX:Y=Y+VY
 1410 LINE (X*16,Y*16)-(X*16+14,Y
 *16+15),4,B
 1420 I$=INKEY$:EXEC &H1058
 1430 I=VAL(I$)
 1440 IF I=0 AND I$<>"0" THEN A=P
 EEK(&H8200+(Y-1)*32+X):GOTO 1530
 1450 ON I+1 GOTO 1460,1470,1480,
 1490,1500,1510,1520
 1460 A=63:GOTO 1530
 1470 A=59:GOTO 1530
 1480 A=58:GOTO 1530
 1490 A=64:GOTO 1530
 1500 A= 1:GOTO 1530
 1510 A=17:GOTO 1530
 1520 A=33
 1530 POKE &HD950,Y:POKE &HD951,X
 :POKE &HD954,A-1
 1540 EXEC &HD958:EXEC &HD978:EXE
 C &HD990
 1550 POKE &H8200+(Y-1)*32+X,A
 1560 IF I$="e" THEN 1580
 1570 FOR LO=0 TO 1000:NEXT:GOTO
 1360
 1580 CONSOLE 0,1
 1590 COLOR 2,3:PRINT:PRINT "しばﾞら
 く おまちください";
 1600 FOR Y=1 TO 11
 1610 FOR X=0 TO 15
 1620 P=PEEK(&H8200+(Y-1)*32+X)
 1630 POKE AD+(Y-1)*16+X,P
 1640 NEXT X:NEXT Y
 1650 GOTO 300
 2000 REM めん の セーブ
 2010 ST=&HDA00:IF ST<0 THEN ST=S
 T+65536
 2020 AD=&HDD6F:IF AD<0 THEN AD=A
 D+65536
 2030 AD=AD-ST+1
 2040 POKE&HFECB,ST-INT(ST/256)*2
 56:POKE&HFECC,INT(ST/256)
 2050 POKE&HFECD,AD-INT(AD/256)*2
 56:POKE&HFECE,INT(AD/256)
 2060 INPUT "ファイル・ネーム (2もじ) ";F$:
 F$=F$+"  "
 2070 F1=ASC(LEFT$(F$,1)):F2=ASC(
 MID$(F$,2,1))
 2080 POKE&HFECF,F1:POKE&HFED0,F2
 2090 PRINT "たたﾞいま セーブ ちゅう":EXEC
 &HFC00:GOTO 300
 3000 REM めん の ロード
 3010 FOR I=&HFED3 TO &HFED6
 3020 POKE I,00
 3030 NEXT I
 3040 PRINT "たたﾞいま ロード ちゅう":EXEC
 &HFC2A:GOTO 300
 10000 FOR I=&HFC00 TO &HFC68
 10010 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$
 )
 10020 NEXT I
 10030 RETURN
 30000 REM ********************
 30010 REM * Himame's House  *
 30020 REM *   Screen editer  *
 30030 REM * Idea NECC       *
 30040 REM * Programed by     *
 30050 REM *  Masahiko Funaki *
 30060 REM * 1985 . 1 . 13.  *
 30070 REM ********************
```


ミニNPN

アラーム・クロック
DQ-400SS・AC-100

■ "DQ-400SS" は音や声に感応するサウンド・センサ機能内蔵のデジタル・クロック．"AC-100" は足踏みで時刻を知らせるロボット型アナログ・クロック．

《特徴》

DQ-400SS▶止めても4分おきに7回電子ブザーが鳴るスヌーズ機能▶4段階で電子ブザーが大きくなるステップ・サウンド機能▶見やすい大型液晶表示のデジタル・クロック

AC-100▶3針アナログ・クオーツロック▶いつでもユーモラスな足踏みができるデモ機能

《価格》

DQ-400SS ¥6,000

AC-100 ¥5,900

《問い合わせ先》

カシオ計算機(株)広報室

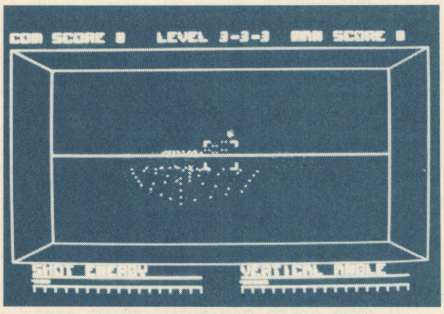
〒160 東京都新宿区西新宿2-6-1

新宿住友ビル

☎(03)347-4830

PC-8001mkII/SR

mkII・N80-BASIC＋マシン語/SR・N80SR -BASIC＋マシン語



3D TANK COMBAT

3Dタンク コンバット

■沢口孝浩

I/O'83年10月号のPC-8801の移植版です．PC-8001mkII版とPC-8001mkIISR版の2本を作ってみました．SR版の方はFM音源で効果音が付けてあるので，オリジナルよりも面白くなっています．

■プログラム・インフォメーション

言　語	mkII版　N80-BASIC SR版　N80 SR-BASIC マシン語　C180～D8AF
面白さ 動き・操作性 サウンド	！！！！ →→→ ♪♪♪♪
編集部評	3D表示が見にくいところがありますが，あとはよくできていますね．特にSR版の効果音はなかなかのものです．(Ti)

入力・実行方法

まずBASICプログラムを入力するわけですが，mkII版の場合は**リスト1**を，SR版の場合は**リスト2**を入力して，カセットにセーブします．

次にmkII版，SR版共通のマシン語(**リスト3**：C180H～D8AFH)を入力し，BASICの後にセーブしてください．

テープを巻き戻してBASICをロードし，RUNすれば自動的にマシン語をロードしてスタートします．

遊び方

ゲームの内容は，PC-8801版とまったく同じで，PCと自分の1対1の戦闘です．

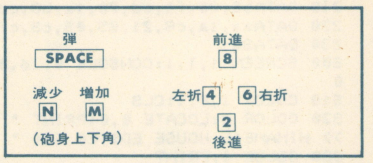
ロードが終わったら，何かキーを押してください．すると敵のレベルを聞いてくるので，0～7までの数字を入力すると戦闘が始まります．

どちらかがやられるとキー入力待ちになるので，ゲームを続けたいときは[*]以外のキーを，途中でやめたいときは[*]キーを押してください．なお，どちらかが10点先取するとゲーム・オーバーです．キー操作は図を見てください．

プログラムについて

このプログラムはマシン語が共通にできています．これはmkII用に作ったものをSRに移植したのですが，後で気が変わり2機種対応にしました．

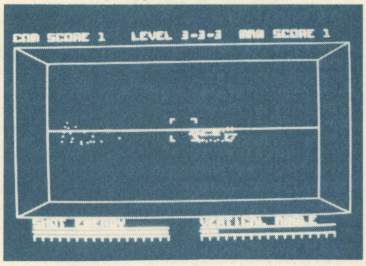
図　操作キー



mkII版，SR版それぞれに違う面白さがあるので，SRを持っている人はぜひ両方やってみてください．

PIO

1時の方向に敵戦車発見



リスト1　3D TANK COMBAT mkII版　BASICリスト

```
1000 '    Tank Combat
1010 '      Ver. 1.71  for PC-8001 mk2
1020 '       translate by. KINZI
1025 R$=CHR$(13):A$="mon"+R$+"L"+R$+CHR$
(2)+"cont"+R$+CHR$(0):FORI=1TOLEN(A$):PO
KE&HDFFF+I,ASC(MID$(A$,I,1)):NEXT:POKE&H
EA68,1:POKE&HEDC0,0:POKE&HEDC1,&HE0:END
1030 DEFUSR=&HD868:U=USR(0)
1040 CLEAR300,&HBFFF
1050 CMD SCREEN2,0,7
1060 CMD VIEW(0,0)-(319,199)
1070 WIDTH 40,20:CONSOLE0,20,0,1
1080 COLOR5
1090 CMD CLS3
1100 CMD LINE(32,32)-(287,159),0,BF
1110 CMD LINE(0,16)-(319,175),2,B
1120 CMD LINE(31,31)-(288,160),2,B
1130 CMD LINE(0,16)-(31,31),2
1140 CMD LINE(0,175)-(31,160),2
1150 CMD LINE(319,16)-(288,31),2
1160 CMD LINE(319,175)-(288,160),2
1170 LINE(3,9)-(34,9),"-"
1180 LOCATE17,8:PRINT"┌ ┐"
1190 LOCATE17,10:PRINT"└ ┘"
1200 CMD LINE(16,185)-(144,185),3
1210 CMD LINE(16,192)-(144,192),3
1220 CMD LINE(176,185)-(304,185),3
1230 CMD LINE(176,192)-(304,192),3
1240 FORI=0TO16
1250 X=16+8*I
1260 CMD LINE(X,193)-(X,196),6
1270 NEXT
1280 FORI=0TO16
1290 X=176+8*I
1300 CMD LINE(X,193)-(X,196),6
1310 NEXT
1320 CMD PSET(15,188),3
1330 CMD PSET(175,188),3
1340 R=RND(-VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
1350 POKE&HC6EF,INT(RND(1)*256)
1360 POKE&HC6F0,&H9F+INT(RND(1)*17)
1370 DEFUSR0=&HC6E0
1380 DEFUSR1=&HC6E3
1390 DEFUSR2=&HC6E6
1400 DEFUSR3=&HC6E9
1410 DEFUSR4=&HC6EC
1420 X=USR0(X)
1430 X=0:Y=4:C$="COM SCORE"
1440 GOSUB 1540
1450 X=432:Y=4:C$="MAN SCORE"
1460 GOSUB 1540
1470 X=32:Y=177:C$="SHOT ENERGY"
1480 GOSUB 1540
1490 X=352:Y=177:C$="VERTICAL ANGLE"
1500 GOSUB 1540
1510 X=224:Y=4:C$="LEVEL":GOSUB1540
1520 GS=10
1530 GOTO 1630
1540 'PRINT
1550 AD=&HC000+80*Y+X¥8
1560 IFAD<0THENAD=AD+65536!
1570 H=INT(AD/256)
1580 L=AD-256*H
1590 POKE&HC6F1,L
1600 POKE&HC6F2,H
1610 X$=USR1(C$)
1620 RETURN
1630 'LEVEL
1640 CMD CLS1
1650 X$=INPUT$(1)
1660 BEEP:BEEP
1670 LOCATE5,8
1680 PRINT "..ｱｲﾃ ﾉ ﾚﾍﾞﾙ ｦ ｷﾒﾃｸﾀﾞｻｲ.."
1690 LOCATE9,10
1700 PRINT "ｼｬﾃｲ ｷｮﾘ (0-7).......";
1710 R=VAL(INPUT$(1))
1720 IFR>=8GOTO 1710
1730 PRINT R
1740 LOCATE9,11
1750 PRINT "ﾕｳｶﾝｻ (0-7).........";
1760 B=VAL(INPUT$(1))
1770 IFB>=8GOTO 1760
1780 PRINT B
1790 LOCATE9,12
1800 PRINT "ﾎｳｶﾞｷ ﾉ ｾｲﾄﾞ (0-7)...";
1810 E=VAL(INPUT$(1))
1820 IFE>=8GOTO 1810
1830 PRINT E
1840 D=15+16*R
1850 POKE&HC6F3,D
1860 D=32-8*B
1870 IFD<0THEND=D+256
1880 POKE&HC6F4,D
1890 D=&HFF
1900 FORI=0TOE
1910 D=D¥2
1920 NEXT
1930 POKE&HC6F5,D
1940 X=320:Y=4:C$=CHR$(R+&H30)+"-"+CHR$(
```

▶初めまして！「ばんちゃんずの星」KUNです．9月号ではPIOパーツキャラクタに大～きく載せていただき，ありがとうございます．これからは，「ばんちゃんず」の1員として頑張っていきたいと思います．　P.S.1 僕は斉藤由貴さんと，「おにゃんこCLUB」の名越美香のファンです．みんなも「夕やけニャンニャン」を見よう！　P.S.2 メガネをはずすと「とんねるず」の石橋貴明KUNに似てると言われない(僕の方がカッコイイ)僕にお返事ください！

(初めて登場「ばんちゃんずの星」)

リスト1　3D TANK COMBAT　mkII版　BASICリスト

```
B+&H30)+"-"+CHR$(E+&H30):GOSUB 1540
1950 FORI=0TO1000:NEXT
1960 CMD CLS1:LOCATE17,8:PRINT"┌ ┐":LOC
ATE17,10:PRINT"└ ┘":LINE(3,9)-(34,9),"-
":LOCATE18,9:COLOR3:PRINT"──":COLOR5:LO
CATE0,0,0
1970 X=160:Y=4:C$="0 "
1980 GOSUB 1540
1990 X=592:Y=4:C$="0 "
2000 GOSUB 1540
2010 SC=0:SM=0
2020 'PLAY
2030 X$=INPUT$(1)
2040 IFX$="*"GOTO 2180
2050 X=USR3(X):WIDTH40
2060 FORI=0TO100:X$=INKEY$:NEXT
2070 GC=PEEK(&HC6F6)
2080 GM=PEEK(&HC6F7)
2090 IFGM>0THENBEEP:GOTO 2110
2100 FORI=0TO350:BEEP1:BEEP0:NEXT
2110 SC=SC+GC:SM=SM+GM
2120 X=160:Y=4:C1$=STR$(SC)+" ":C$=RIGHT
$(C1$,LEN(C1$)-1)
2130 GOSUB 1540
2140 X=592:Y=4:C1$=STR$(SM)+" ":C$=RIGHT
$(C1$,LEN(C1$)-1)
2150 GOSUB 1540
2160 IFSC>=GSORSM>=GS GOTO 2180
2170 GOTO 2020
2180 'OVER
2190 WIDTH 40
2200 LOCATE11,8
2210 PRINT "G A M E　O V E R"
2220 BEEP:BEEP:BEEP:BEEP
2230 FORT=0TO1000:NEXT
2240 FORI=0TO10:X$=INKEY$:NEXT
2250 GOTO 1630
```

リスト2　3D TANK COMBAT SR版　BASICリスト

```
1000 '   Tank Combat
1010 '    Ver. 1.61  for PC-8001 mk2 SR
1020 '       translate by. KINZI
1025 R$=CHR$(13):A$="mon"+R$+"SEA9D"+R$+
"FF"+R$+"L"+R$+CHR$(2)+"cont"+R$+CHR$(0)
:FORI=1TOLEN(A$):POKE&HDFFF+I,ASC(MID$(A
$,I,1)):NEXT:POKE&HE67E,0:POKE&HE67F,&HE
0:POKE&HE680,255:END
1030 CLEAR300,&HBFFF
1040 SCREEN0,0,0,1:BGM 0
1050 VIEW(0,0)-(639,199)
1060 WIDTH 40,20:CONSOLE0,20,0,1
1070 FORI=0TO7
1080 READ C
1090 COLOR=(I,C)
1100 NEXT
1110 DATA 0,0,2,4,5,3,6,7
1120 COLOR5,0,0,7
1130 CLS3
1140 LINE(64,32)-(575,159),1,BF
1150 LINE(0,16)-(639,175),7,B
1160 LINE(63,31)-(576,160),7,B
1170 LINE(0,16)-(63,31),7
1180 LINE(0,175)-(63,160),7
1190 LINE(639,16)-(576,31),7
1200 LINE(639,175)-(576,160),7
1210 LINE(304,88)-(336,104),4,B
1220 LINE(304,92)-(336,100),1,BF
1230 LINE(312,88)-(328,104),1,BF
1240 LINE(64,96)-(575,96),5
1250 LINE(312,96)-(328,96),4
1260 LINE(320,92)-(320,100),4
1270 LINE(32,185)-(288,185),3
1280 LINE(32,192)-(288,192),3
1290 LINE(352,185)-(608,185),3
1300 LINE(352,192)-(608,192),3
1310 FORI=0TO16
1320 X=32+16*I
1330 LINE(X,193)-(X,196),6
1340 NEXT
1350 FORI=0TO16
1360 X=352+16*I
1370 LINE(X,193)-(X,196),6
1380 NEXT
1390 PSET(31,188),2
1400 PSET(351,188),2
1410 R=RND(-VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
1420 POKE&HC6EF,INT(RND(1)*256)
1430 POKE&HC6F0,&H9F+INT(RND(1)*17)
1440 DEFUSR0=&HC6E0
1450 DEFUSR1=&HC6E3
1460 DEFUSR2=&HC6E6
1470 DEFUSR3=&HC6E9
1480 DEFUSR4=&HC6EC
1490 X=USR0(X)
1500 X=0:Y=4:C$="COM SCORE"
1510 GOSUB 1610
1520 X=432:Y=4:C$="MAN SCORE"
1530 GOSUB 1610
1540 X=32:Y=177:C$="SHOT ENERGY"
1550 GOSUB 1610
1560 X=352:Y=177:C$="VERTICAL ANGLE"
1570 GOSUB 1610
1580 X=224:Y=4:C$="LEVEL":GOSUB1610
1590 GS=10
1600 GOTO 1700
1610 'PRINT
1620 AD=&HC000+80*Y+X¥8
1630 IFAD<0THENAD=AD+65536!
1640 H=INT(AD/256)
1650 L=AD-256*H
1660 POKE&HC6F1,L
1670 POKE&HC6F2,H
1680 X$=USR1(C$)
1690 RETURN
1700 'LEVEL
1710 CLS1
1720 X$=INPUT$(1)
1730 PLAY"@1106E8C4","@4405G8E4"
1740 LOCATE5,8
1750 PRINT ".. ｱｲﾃ ﾉ ﾚﾍﾞﾙ ｦ ｷﾒﾃｸﾀﾞｻｲ .."
1760 LOCATE9,10
1770 PRINT "ｼｬﾃｲ ｷｮﾘ (0-7).......";
1780 R=VAL(INPUT$(1))
1790 IFR>=8GOTO 1780
1800 PRINT R
1810 LOCATE9,11
1820 PRINT "ｺｳｶﾝｻ (0-7).........";
1830 B=VAL(INPUT$(1))
1840 IFB>=8GOTO 1830
1850 PRINT B
1860 LOCATE9,12
1870 PRINT "ﾎｳｹﾞｷ ﾉ ｾｲﾄﾞ (0-7)...";
1880 E=VAL(INPUT$(1))
1890 IFE>=8GOTO 1880
1900 PRINT E
1910 D=15+16*R
1920 POKE&HC6F3,D
1930 D=32-8*B
1940 IFD<0THEND=D+256
1950 POKE&HC6F4,D
1960 D=&HFF
1970 FORI=0TOE
1980 D=D¥2
1990 NEXT
2000 POKE&HC6F5,D
2010 X=320:Y=4:C$=CHR$(R+&H30)+"-"+CHR$(
B+&H30)+"-"+CHR$(E+&H30):GOSUB 1610
2020 FORI=0TO1000:NEXT
2030 CLS1
2040 OUT 81,0
2050 X=160:Y=4:C$="0 "
2060 GOSUB 1610
2070 X=592:Y=4:C$="0 "
2080 GOSUB 1610
2090 SC=0:SM=0
2100 'PLAY
2110 FORI=0TO2:VOICEREG&H28,I:NEXT
2120 X$=INPUT$(1)
2130 IFX$="*"GOTO 2290
2140 U=USR4(0)
2150 X=USR3(X)
2160 FORI=0TO2:VOICEREG&H28,I:NEXT
2170 FORI=0TO100:X$=INKEY$:NEXT
2180 GC=PEEK(&HC6F6)
2190 GM=PEEK(&HC6F7)
2200 IFGM>0THENPLAY"@11O5L11DDDE3","@11O
4G4A3":GOTO 2220
2210 PLAY"@11L80O5CO4BB-AA-3","@11L403CO2
AA-3"
2220 SC=SC+GC:SM=SM+GM
2230 X=160:Y=4:C1$=STR$(SC)+" ":C$=RIGHT
$(C1$,LEN(C1$)-1)
2240 GOSUB 1610
2250 X=592:Y=4:C1$=STR$(SM)+" ":C$=RIGHT
$(C1$,LEN(C1$)-1)
2260 GOSUB 1610
2270 IFSC>=GSORSM>=GS GOTO 2290
2280 GOTO 2100
2290 'OVER
2300 WIDTH 40
2310 LOCATE11,8
2320 PRINT "G A M E　O V E R"
2330 PLAY"@11L804G4O5C4O4A4BO5CO4BAGBO5C
1","@44L803CEDCFGAFGDBGO4CO3GC2"
2340 FORT=0TO1000:NEXT
2350 FORI=0TO10:X$=INKEY$:NEXT
2360 GOTO 1700
```

リスト3　3D TANK COMBAT　マシン語リスト

```
  Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
 C180 00 01 01 02 02 03 03 00 04 05 05 06 06 07 07 04 :38
 C190 04 00 05 01 06 02 07 03 08 09 09 0A 0A 0B 0B 08 :68
 C1A0 0C 0D 0D 0E 0E 0F 0F 0C 08 0C 09 0D 0A 0E 0B 0F :C8
 C1B0 10 12 11 13 14 16 15 17 00 01 01 02 02 00 02 03 :A7
 C1C0 01 03 03 00 00 01 01 02 02 03 03 00 04 00 04 01 :1C
 C1D0 04 02 04 03 C0 E0 C0 E0 00 00 40 1F 40 1F 40 1F :6A
 C1E0 C8 FF C8 FF 00 00 38 00 38 00 50 00 D0 FF D0 FF :EC
 C1F0 C0 FF 30 00 30 00 20 00 00 00 00 40 71 FD 8F 02 :7E
 C200 71 FD 8F 02 14 FE 9A 01 00 00 66 FE 00 00 00 00 :10
 C210 9A 01 00 00 66 FE 52 00 00 00 AE FF 00 00 00 00 :FE
 C220 52 00 00 00 AE FF 14 00 00 00 EC FF 00 00 00 00 :FE
 C230 14 00 00 00 EC FF 04 00 00 00 FC FF 00 00 00 00 :FE
 C240 04 00 00 00 FC FF E0 09 AE 37 E0 09 AE 37 00 01 :9C
 C250 02 04 04 06 06 09 09 09 0C 0C 10 10 14 18 01 01 :97
 C260 00 04 00 40 00 10 09 40 03 20 03 40 00 00 00 03 :06
 C270 06 09 0C 10 13 16 19 1C 1F 22 25 28 2B 2E 31 33 :D4
 ------------------------------------------------------
 Sum  2A 32 C2 7E 43 33 56 77 2A A3 BF FA 8E B8 F4 77 :16


  Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
 C280 36 39 3C 3F 41 44 47 49 4C 4E 51 53 55 58 5A 5C :A0
 C290 5E 60 62 64 66 68 6A 6B 6D 6F 70 71 73 74 75 76 :B6
 C2A0 78 79 7A 7A 7B 7C 7D 7D 7E 7E 7F 7F 7F 7F 7F 7F :CB
 C2B0 7F 7F 7E 7E 7E 7D 7D 7C 7B 7A 7A 79 78 76 75 74 :AD
 C2C0 73 71 70 6F 6D 6B 6A 68 66 64 62 60 5E 5C 5A 58 :65
 C2D0 55 53 51 4E 4C 49 47 44 41 3F 3C 39 36 33 31 2E :24
 C2E0 2B 28 25 22 1F 1C 19 16 13 10 0C 09 06 03 00 FD :42
 C2F0 FA F7 F4 F0 ED EA E7 E4 E1 DE DB D8 D5 D2 CF CD :2C
 C300 CA C7 C4 C1 BF BC B9 B7 B4 B2 AF AD AB A8 A6 A4 :60
 C310 A2 A0 9E 9C 9A 98 96 95 93 91 90 8F 8D 8C 8B 8A :4A
 C320 88 87 86 86 85 84 83 83 82 82 82 81 81 81 81 81 :35
 C330 81 81 82 82 82 83 83 84 85 86 86 87 88 8A 8B 8C :53
 C340 8D 8F 90 91 93 95 96 98 9A 9C 9E A0 A2 A4 A6 A8 :9B
 C350 AB AD AF B2 B4 B7 B9 BC BF C1 C4 C7 CA CD CF D2 :DC
 C360 D5 D8 DB DE E1 E4 E7 EA ED F0 F4 F7 FA FD 01 01 :BD
 C370 02 02 03 03 03 03 04 04 04 04 05 05 05 05 05 05 :3E
 ------------------------------------------------------
 Sum  FC F9 F7 F3 F0 ED EB E8 E5 E2 E0 DD DA D7 D5 D0 :69


  Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
 C380 06 06 06 06 06 06 06 06 07 07 07 07 07 07 07 07 :68
 C390 08 08 08 08 08 08 08 08 09 09 09 09 09 09 09 09 :88
 C3A0 09 09 0A 0A 0A 0A 0A 0A 0A 0A 0A 0A 0B 0B 0B 0B :A2
 C3B0 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C :B8
 C3C0 0C 0C 0D 0D 0D 0D 0D 0D 0D 0D 0D 0D 0D 0D 0E 0E :D0
 C3D0 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0F 0F 0F 0F :E4
 C3E0 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 10 10 10 10 10 10 10 10 :F8
 C3F0 10 10 10 10 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 :0C
 C400 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 13 13 :22
 C410 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 14 14 14 14 14 14 :36
 C420 14 14 14 14 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 :4C
 C430 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 17 17 17 17 17 17 :66
 C440 17 17 17 17 18 18 18 18 18 18 18 18 19 19 19 19 :B0
 C450 19 19 19 19 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1B 1B 1B 1B 1B 1B :A2
 C460 1C 1C 1C 1C 1D 1D 1D 1D 1E 1E 1F 1F 20 20 C7 01 :66
 C470 E4 00 C7 01 E4 00 80 FF 80 00 14 00 20 08 10 E0 :BB
 ------------------------------------------------------
 Sum  DA F6 BF F9 E1 FD 7D FC 82 02 1A 06 2A 12 C3 CD :4F


  Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
 C480 EC 00 E0 14 00 20 14 00 20 EC 00 D8 E8 0C D8 18 :DC
 C490 0C 28 18 0C 28 E8 0C EC F8 18 EC 08 18 04 08 18 :A0
 C4A0 04 F8 18 E8 F4 0C E8 0C 0C 08 0C 0C 08 F4 0C 28 :4C
 C4B0 FE 1C 28 FE 18 05 FE 14 05 FE 10 28 01 1C 28 01 :F0
 C4C0 18 05 01 14 05 01 10 FD 00 03 FD 00 FD 03 FD 00 :42
 C4D0 03 03 00 D8 D8 00 D8 28 00 28 28 00 28 D8 00 00 :06
 C4E0 00 28 6C 01 6C 01 1F 11 19 15 13 13 1F 00 07 04 :B0
 C4F0 04 04 04 04 1F 00 3F 20 20 3F 03 03 3F 00 1E 10 :60
 C500 10 1E 18 18 1F 00 11 11 11 11 3F 18 18 00 1F 01 :50
 C510 01 1F 18 19 1F 00 1F 11 01 1F 13 13 1F 00 1F 11 :35
```

リスト3　3D TANK COMBAT　マシン語リスト

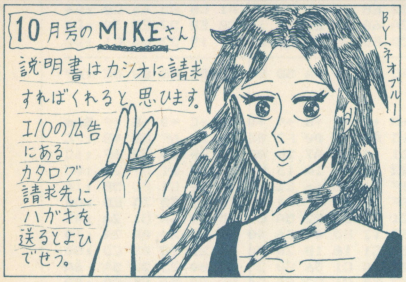
```
C520 08 04 06 06 06 00 1F 11 11 1F 13 13 1F 00 1F 11 :F3
C530 11 1F 18 19 1F 00 00 00 00 00 00 00 00 1F 11 :B0
C540 3F 21 23 23 23 00 1F 11 3F 21 23 23 3F 00 3F 21 :3E
C550 01 03 03 23 3F 00 1F 21 21 23 23 23 1F 00 3F 01 :92
C560 0F 01 03 03 3F 00 3F 01 1F 01 03 03 03 00 3F 21 :1E
C570 01 39 23 23 3F 00 21 21 3F 21 23 23 23 00 04 04 :D2
-----------------------------------------------------
Sum  93 2E 43 B3 DF 1B 39 E9 43 3E 14 D4 66 FB 73 E8 :F8


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
C580 04 0C 0C 0C 0C 00 20 20 20 30 30 31 1E 00 21 11 :75
C590 09 0F 13 23 23 00 01 01 01 03 03 3F 00 3F 49 44 :44
C5A0 49 49 4B 4B 4B 00 27 29 29 29 2B 2B 33 00 3F 21 :FE
C5B0 21 21 23 23 3F 00 3F 21 21 3F 03 03 03 00 3F 21 :F0
C5C0 21 29 2B 13 2F 00 3F 21 21 3F 13 23 23 00 3F 01 :10
C5D0 01 3F 30 30 3F 00 3F 04 04 04 0C 0C 0C 00 21 21 :90
C5E0 21 23 23 23 3F 00 21 21 23 23 22 14 08 00 41 41 :11
C5F0 49 49 4B 4B 7F 00 21 12 0C 0C 12 21 21 00 21 21 :88
C600 21 3F 04 0C 0C 00 3F 10 0B 04 02 03 3F 00 00 00 :1B
C610 00 3E 3E 00 00 00 00 00 00 00 1C 1C 1C 00 00 1C :EC
C620 1C 00 1C 1C 00 00 26 00 C0 30 0C 03 64 00 00 00 :DD
C630 00 00 00 00 00 00 00 00 20 03 00 00 00 00 00 00 :23
C640 00 20 03 00 00 00 00 00 00 00 E0 FC 00 00 00 00 :FF
C650 00 00 00 E0 FC 00 00 00 00 00 00 20 03 00 20 1F :1F
C660 03 00 00 00 00 20 03 00 E0 FC 00 00 00 E0 FC :DE
C670 00 20 03 00 00 00 00 E0 FC 00 E0 FC 00 00 00 00 :DB
-----------------------------------------------------
Sum  43 16 BA 56 ED 20 AF B3 83 40 9E E0 CA 03 80 58 :BE


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
C680 00 00 00 90 01 00 00 00 00 00 00 70 FE 00 00 :FF
C690 00 00 90 01 00 00 00 00 00 00 00 70 FE 00 00 00 :FF
C6A0 00 00 00 00 80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :80
C6B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C6C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C6D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C6E0 C3 36 CA C3 A1 C9 C3 51 CB C3 5D CB C3 FB CB 23 :63
C6F0 0C 20 01 3C 10 FB F5 CD 47 7A AB F5 7B CB 7F 28 :7B
C700 02 ED 44 CB 7A 28 07 21 00 00 A7 ED 52 EB 21 00 :BA
C710 00 06 00 29 17 29 17 30 02 19 BB 29 17 30 02 19 :E4
C720 BB 29 17 30 02 19 BB 29 17 30 02 19 BB 29 17 30 :1E
C730 02 19 BB 29 17 30 02 19 BB 29 17 30 02 19 BB 29 :F2
C740 17 6C 67 F1 F0 3E 00 95 6F 3E 00 9C 67 C9 CB 7C :5E
C750 F5 2B 0B 4D 44 21 00 00 A7 ED 42 3E 00 A7 ED 52 :D1
C760 30 01 19 3F 17 29 A7 ED 52 30 01 19 3F 17 29 A7 :1F
C770 ED 52 30 01 19 3F 17 29 A7 ED 52 30 01 19 3F 17 :8E
-----------------------------------------------------
Sum  B4 72 F6 5B 40 22 1E 5C C2 F7 E2 B2 43 C1 29 49 :E6


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
C780 29 A7 ED 52 30 01 19 3F 17 29 A7 ED 52 30 01 19 :08
C790 3F 17 29 A7 ED 52 30 01 19 3F 17 29 A7 ED 52 30 :44
C7A0 01 19 3F CB 17 FA B1 C7 47 F1 78 28 02 ED 44 A7 :5F
C7B0 C9 F1 37 C9 E5 A7 ED 52 E1 F2 BF C7 6B 62 C9 E5 :59
C7C0 A7 ED 42 E1 F8 69 60 C9 E5 D5 C5 21 5E C2 87 5F :E7
C7D0 16 00 19 4E 23 46 ED 78 2F A0 C1 D1 E1 C9 E5 C5 :00
C7E0 47 2A EF C6 7C FE B0 38 02 26 9F 7E A0 23 22 EF :A1
C7F0 C6 C1 E1 C9 65 E5 D5 AF 32 50 C1 47 CB 3D 1F CB :7B
C800 3D 1F 32 4E C1 4D 6C 60 29 29 29 29 5D 54 29 29 :5D
C810 19 09 01 08 CA 09 22 4A C1 D1 C1 6B 58 AF 47 67 :DD
C820 ED 42 CB 2C CB 1D 1F CB 2C CB 1D 1F CB 2C CB 1D :0A
C830 1F CB 2C CB 1D 1F 32 4F C1 4D 44 6A 26 00 54 A7 :7B
C840 ED 52 7D 0F 0F E6 C0 32 51 C1 7D E6 FC 6F 29 29 :E4
C850 5D 54 29 29 19 09 22 4C C1 2A 4A C1 ED 5B 4C C1 :DE
C860 ED 4B 4E C1 ED 73 7A C1 31 50 00 3E 04 CD 56 CB :93
C870 08 79 07 07 E6 03 D9 5F 16 00 21 28 C6 19 D3 5D :1E
-----------------------------------------------------
Sum  9D 3F DC 98 83 7D CD E3 D0 83 0E E6 69 36 3A 19 :39


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
C880 7E D9 B6 77 D3 5F 79 80 4F ED 5A D9 2A 50 C1 7D :D6
C890 84 32 50 C1 D9 30 01 39 08 3D 20 D4 ED 7B 7A C1 :E6
C8A0 C9 E5 D5 21 6E C2 5F 16 00 19 7E D1 E1 C9 C6 40 :61
C8B0 18 EF ED 73 7A C1 21 48 8A 11 50 00 01 00 00 3E :35
C8C0 80 D3 5D F9 C5 C5 C5 C5 C5 C5 C5 C5 C5 C5 C5 C5 :E5
C8D0 C5 C5 C5 C5 C5 C5 C5 C5 C5 C5 C5 C5 C5 C5 C5 C5 :50
C8E0 C5 C5 C5 C5 19 3D 20 DB D3 5F ED 7B 7A C1 C9 0E :11
C8F0 44 ED 79 00 00 00 00 0C ED 59 C9 F3 3E 30 21 31 :78
C900 C9 CD 10 C9 3E 31 CD 10 C9 3E 32 CD 10 C9 FB C9 :5E
C910 06 1C 5E CD EF CB C6 04 23 10 F7 C6 10 5E CD EF :E8
C920 C8 23 D6 0C 5E CD EF CB D6 04 23 5E CD EF C8 23 :B1
C930 C9 01 04 12 73 00 02 00 02 1F 1F DF 9F 1F 0F 0F :50
C940 0F 0B 10 10 10 14 14 14 14 00 00 00 00 3D 04 00 :DB
C950 01 04 12 73 00 02 12 02 1F 1F DF 9F 11 1F 1F 1F :CA
C960 03 10 0F 0F 14 14 14 14 00 00 00 3D 00 37 01 :F6
C970 0C 19 7F 05 04 0A 00 4A 4A 4A 4F 1F 1F 1F 1F 03 :63
-----------------------------------------------------
Sum  B0 6E 20 9A 5D D3 62 D8 6C 70 21 04 34 BF 8D 92 :55


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
C980 0B 0B 0F 1F 1F 1F 1F 00 00 00 00 3D 11 B0 D5 F5 :33
C990 5F 3E 28 CD EF C8 F1 F6 F0 5F 3E 28 CD EF C8 D1 :3A
C9A0 C9 ED 73 4B C1 31 00 C0 1A 13 47 1A 13 6F 1A 13 :60
C9B0 67 E5 C5 7E FE 2E 20 04 3E 26 18 2A FE 3A 20 04 :E1
C9C0 3E 27 18 22 FE 2D 20 04 3E 25 18 1A FE 30 38 08 :F1
C9D0 FE 3A 30 04 D6 30 18 0E FE 41 38 08 FE 5B 30 04 :A4
C9E0 D6 36 18 02 3E 3A 6F 26 00 29 29 29 11 E6 C4 19 :82
C9F0 EB 2A F1 C6 CD 56 CB D3 5E 06 08 C5 1A 06 04 1F :01
CA00 F5 CB 11 F1 CB 11 05 20 F6 71 23 06 04 1F F5 CB :36
CA10 11 F1 CB 11 05 20 F6 71 01 4F 00 09 13 C1 05 20 :BC
CA20 DA 2A F1 C6 23 23 22 F1 C6 D3 5F C1 E1 23 05 20 :F6
CA30 80 ED 7B 48 C1 C9 ED 73 48 C1 31 00 C0 3A 66 D8 :8C
CA40 F6 02 D3 31 06 18 11 7F C4 21 00 60 CD 95 CA 06 :21
CA50 05 11 D3 C4 21 00 75 CD 95 CA 21 40 74 06 48 36 :C8
CA60 00 23 05 20 FA 21 F4 74 06 0C 36 00 23 05 20 FA :55
CA70 06 18 21 00 72 CD 2D CB 06 04 21 94 74 CD 2D CB :6E
-----------------------------------------------------
Sum  F5 FA D4 C5 F3 56 53 45 4C 7C 49 BD A6 39 CB 05 :E6


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
CA80 21 C7 C4 11 88 74 01 0C 00 ED B0 3A 66 D8 D3 31 :DF
CA90 ED 7B 48 C1 C9 0E 40 3E 00 32 52 C1 22 54 C1 ED :2F
CAA0 53 56 C1 D5 C5 C5 2A 56 C1 1E 00 56 3A 52 C1 CD :98
CAB0 AE C8 CD F8 C6 7C 32 58 C1 2A 56 C1 23 1E 00 56 :A0
CAC0 3A 52 C1 CD A1 C8 ED 44 CD F8 C6 3A 58 C1 84 2A :40
CAD0 54 C1 77 2A 56 C1 1E 00 56 3A 52 C1 CD A1 C8 CD :91
CAE0 F8 C6 7C 32 58 C1 2A 56 C1 23 1E 00 56 3A 52 C1 :AA
CAF0 CD AE C8 CD F8 C6 3A 5B C1 B4 2A 54 C1 23 77 23 :A1
CB00 ED 5B 56 C1 13 13 1A 77 2A 56 C1 23 23 23 22 56 :38
CB10 C1 2A 54 C1 23 23 23 22 54 C1 C1 05 20 87 C1 D1 :9F
CB20 3A 52 C1 C6 04 32 52 C1 0D C2 9F CA C9 0E 08 C5 :38
CB30 3E 7F CD DE C7 D6 40 77 23 3E 7F CD DE C7 D6 40 :24
CB40 77 23 3E 3F CD DE C7 77 23 05 20 E4 C1 0D 20 DF :F9
CB50 C9 7E CD 8E C9 C9 D5 11 00 C0 19 D1 C9 ED 73 4B :35
CB60 C1 31 68 D9 CD 9F CB CD 9F D0 CD AE CE CD 20 D5 :B1
CB70 CD 06 D6 CD 34 CC CD 83 D3 CD FB D2 CD E7 CE CD :82
-----------------------------------------------------
Sum  56 15 97 2E BB 23 0F 93 6A B9 59 55 30 88 AC 11 :F6


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
CB80 31 CF CD E7 CB CD 4C CF CD 34 D1 CD 74 D2 CD A9 :C2
CB90 CC CD B9 CB C2 67 CB CD B3 CB ED 7B 4B C1 C9 00 :96
CBA0 3A 66 D8 F6 02 D3 31 21 37 C6 11 00 C0 01 9A 00 :FE
CBB0 ED B0 C9 3A 66 D8 D3 31 C9 06 00 3A 91 C0 FE 01 :3B
CBC0 28 07 3E 00 32 F7 C6 18 07 3E 01 32 F7 C6 06 01 :B0
CBD0 3A 93 C0 FE 01 28 07 3E 00 32 F6 C6 18 07 3E 01 :45
CBE0 32 F6 C6 06 01 05 C9 3A 76 C0 FE 01 20 05 3E 00 :95
CBF0 CD 8E C9 3A 7A C0 FE 01 20 05 3E 00 CD 8E C9 3A :58
CC00 7D C4 47 3A 92 C0 B8 20 05 3E 01 CD 8E C9 3A 94 :22
CC10 C0 B8 20 05 3E 01 CD 8E C9 3A 7C C4 47 3A 91 C0 :4C
CC20 B8 20 05 3E 02 CD 8E C9 3A 93 C0 B8 20 05 3E 02 :EB
CC30 CD 8E C9 C9 3A 92 C0 FE 01 F2 4B CC 3A 76 C0 FE :EF
CC40 00 20 04 3E 09 18 08 3E 00 18 04 E6 07 C6 01 32 :CB
CC50 40 C1 3A 94 C0 FE 01 F2 69 CC 3A 7A C0 FE 00 20 :47
CC60 04 3E 09 18 08 3E 00 18 04 E6 07 C6 01 32 41 C1 :AD
CC70 3A 91 C0 FE 01 F2 86 CC 3A 71 C0 47 3A 6D C0 90 :77
-----------------------------------------------------
Sum  C5 AA F0 4E 81 29 11 08 CD 38 8F FD 3A 95 44 DD :F1


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
CC80 CB 3F CB 3F 18 13 47 3A 7E C4 4F 0C 78 B9 F2 95 :15
CC90 CC 3E 48 18 04 E6 07 C6 40 32 3F C1 3A 71 C0 ED :EB
CCA0 44 CB 3F CB 3F 32 42 C1 C9 3A 91 C0 D6 01 38 03 :F3
CCB0 32 91 C0 3A 92 C0 D6 01 38 03 32 92 C0 3A 93 C0 :32
CCC0 D6 01 38 03 32 93 C0 3A 94 C0 D6 01 38 03 32 94 :FD
CCD0 C0 2A 0A C0 ED 5B 13 C0 ED 52 EB 2A EC C1 ED 52 :0F
CCE0 F2 38 CD 2A F2 C1 ED 52 FA 38 CD 2A 0D C0 ED 5B :51
CCF0 16 C0 ED 52 EB 2A EE C1 ED 52 F2 38 CD 2A F4 C1 :EE
CD00 ED 52 FA 38 CD 2A 10 C0 ED 5B 19 C0 ED 52 EB 2A :AD
CD10 F0 C1 ED 52 F2 38 CD 2A F6 C1 ED 52 FA 38 CD 3A :40
CD20 76 C0 FE 02 20 12 3A 93 C0 A7 20 0C 3A 7C C4 32 :74
CD30 93 C0 3A 7D C4 32 92 C0 2A 1C C0 ED 5B 01 C0 ED :4E
CD40 52 EB 2A EC C1 ED 52 F2 9F CD 2A F2 C1 ED 52 FA :C7
CD50 9F CD 2A 1F C0 ED 5B 04 C0 ED 52 EB 2A EE C1 ED :71
CD60 52 F2 9F CD 2A F4 C1 ED 52 FA 9F CD 2A 22 C0 ED :2D
CD70 5B 07 C0 ED 52 EB 2A F0 C1 ED 52 F2 9F CD 2A F6 :E4
-----------------------------------------------------
Sum  2F 40 E0 69 89 23 55 DF 66 4F 24 53 76 E4 B6 94 :68


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
CD80 C1 ED 52 FA 9F CD 3A 7A C0 FE 02 20 12 3A 91 C0 :97
CD90 A7 20 0C 3A 7C C4 32 91 C0 3A 7D C4 32 94 C0 2A :FB
CDA0 0A C0 EB 2A D4 C1 ED 52 F2 DB CD 2A D4 C1 ED 52 :51
CDB0 FA DB CD 2A 0D C0 EB 2A D6 C1 ED 52 F2 DB CD 2A :48
CDC0 DC C1 ED 52 FA DB CD 2A 10 C0 EB 2A D8 C1 ED 52 :65
CDD0 F2 DB CD 2A DE C1 ED 52 F2 E8 CD 3A 76 C0 FE 02 :B9
CDE0 20 06 3A 7D C4 32 92 C0 2A 1C C0 EB 2A D4 C1 ED :C2
CDF0 52 F2 24 CE 2A DA C1 ED 52 FA 24 CE 2A 1F C0 EB :1A
CE00 2A D6 C1 ED 52 F2 24 CE 2A DC C1 ED 52 FA 24 CE :D6
CE10 2A 22 C0 EB 2A D8 C1 ED 52 F2 24 CE 2A DE C1 ED :93
CE20 52 F2 31 CE 3A 7A C0 FE 02 20 06 3A 7D C4 32 94 :1E
CE30 C0 06 0B DD 21 24 C0 2A 1C C0 DD 5E 01 DD 56 02 :27
CE40 ED 52 EB 2A E0 C1 ED 52 F2 98 CE 2A E6 C1 ED 52 :9C
CE50 FA 98 CE 2A 1F C0 DD 5E 04 DD 56 05 ED 52 EB 2A :34
CE60 E2 C1 ED 52 F2 98 CE 2A E8 C1 ED 52 FA 98 CE 2A :D6
CE70 22 C0 DD 5E 07 DD 56 08 ED 52 EB 2A E4 C1 ED 52 :97
-----------------------------------------------------
Sum  FD 97 6B D6 91 18 A4 75 2B C8 99 7B 5D C3 77 DB :10


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
CE80 F2 98 CE 2A EA C1 ED 52 FA 98 CE 3A 7A C0 FE 02 :40
CE90 20 06 3A 7D C4 32 94 C0 DD 23 DD 23 DD 23 DD 23 :27
CEA0 DD 23 DD 23 DD 23 DD 23 05 20 8A C9 3A 90 :42
CEB0 C0 D6 01 38 04 32 90 C0 C9 3E 0F CD DE C7 5F 16 :52
CEC0 00 21 4E C2 19 7E 32 90 C0 3E 0F CD DE C7 87 :17
CED0 5F 16 00 21 06 C2 19 5E 23 56 23 ED 53 36 C1 5E :06
CEE0 23 56 ED 53 38 C1 C9 D3 5D 21 C4 FA CD 56 CB 3A :B2
CEF0 98 C0 CB 3F CD 08 CF 21 EC FA CD 56 CB 3A 73 C0 :68
```

▶P氏は実はPiO編の暗称で，複数いるという単純な疑問．マスクドP，Pマシーン．そこへ常連軍団が乱入し，突如としてさけぶ．「でてこいP!!」
★○○××△△…P

（みい山猫）

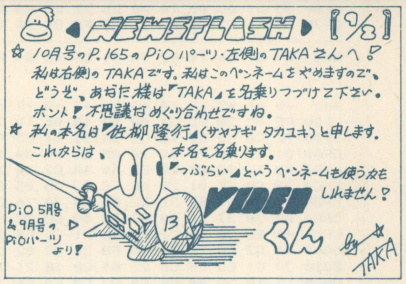
```
CF00 CB 3F CD 08 CF D3 5F C9 01 50 00 5F 16 00 1B 19 :A3
CF10 7E A7 20 0E 7E A7 C0 3E 3F 77 09 77 A7 ED 42 2B :AD
CF20 18 F2 23 7E A7 C8 3E 00 77 09 77 A7 ED 42 23 18 :60
CF30 F2 3A 93 C0 FE 02 F2 3D CF 3E 00 18 02 E6 01 FE :BA
CF40 01 28 04 3E 00 18 02 3E 06 D3 55 C9 ED 5B 46 C2 :0A
CF50 3A 2C C1 CD F8 C6 3A 74 C0 FE 01 28 0F FE 02 28 :7E
CF60 05 21 00 00 18 06 EB 21 00 00 ED 52 22 7C C0 ED :DA
CF70 5B 46 C2 3A 2D C1 CD F8 C6 3A 74 C0 FE 01 28 0F :BA
-----------------------------------------------------
Sum  B7 B1 16 10 E2 3A 14 E6 BB E4 B9 EC 50 EB AB EA :B8


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
CF80 FE 02 28 05 21 00 00 18 06 EB 21 00 00 ED 52 22 :D9
CF90 7E C0 ED 5B 4A C2 3A 31 C1 CD F8 C6 3A 78 C0 FE :B9
CFA0 01 28 0F FE 02 28 05 21 00 00 18 06 EB 21 00 00 :B0
CFB0 ED 52 22 86 C0 ED 5B 4A C2 3A 32 C1 CD F8 C6 3A :ED
CFC0 78 C0 FE 01 28 0F FE 02 28 05 21 00 00 18 06 EB :C5
CFD0 21 00 00 ED 52 22 88 C0 3A 76 C0 FE 01 28 12 FE :71
CFE0 02 28 37 21 00 00 22 80 C0 22 82 C0 22 84 C0 18 :C6
CFF0 4A ED 5B 48 C2 3A 2E C1 CD F8 C6 22 80 C0 ED 5B :FA
D000 48 C2 3A 2F C1 CD F8 C6 22 82 C0 ED 5B 48 C2 3A :AF
D010 30 C1 CD F8 C6 22 84 C0 18 21 2A 80 C0 ED 5B 36 :03
D020 C1 19 22 80 C0 2A 82 C0 ED 5B 38 C1 19 22 82 C0 :66
D030 2A 84 C0 ED 5B 04 C2 19 22 84 C0 3A 7A C0 FE 01 :6E
D040 28 12 FE 02 28 37 21 00 00 22 8A C0 22 8C C0 22 :B6
D050 8E C0 18 4A ED 5B 4C C2 3A 33 C1 CD F8 C6 22 8A :6B
D060 C0 ED 5B 4C C2 3A 34 C1 CD F8 C6 22 8C C0 ED 5B :86
D070 4C C2 3A 35 C1 CD F8 C6 22 8E C0 18 21 2A 8A C0 :E6
-----------------------------------------------------
Sum  74 B2 6A 9C A3 F8 C9 5F EA E4 3F 9C 0A 55 93 AE :38


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D080 ED 5B 36 C1 19 22 8A C0 2A 8C C0 ED 5B 38 C1 19 :94
D090 22 8C C0 2A 8E C0 ED 5B 04 C2 19 22 8E C0 C9 3A :80
D0A0 6D C0 CD AE C8 32 2C C1 3A 6D C0 CD A1 C8 32 2D :8B
D0B0 C1 3A 71 C0 CD AE C8 32 31 C1 3A 71 C0 CD A1 C8 :34
D0C0 32 32 C1 3A 6F C0 CD AE C8 32 53 C1 3A 6D C0 CD :4B
D0D0 AE C8 ED 5B 52 C1 1E 00 CD F8 C6 7C 32 2E C1 3A :51
D0E0 6D C0 CD A1 C8 ED 5B 52 C1 1E 00 CD F8 C6 7C 32 :15
D0F0 2F C1 3A 6F C0 CD A1 C8 32 30 C1 3A 73 C0 CD AE :9A
D100 C8 32 53 C1 3A 71 C0 CD AE C8 ED 5B 52 C1 1E 00 :35
D110 CD F8 C6 7C 32 33 C1 3A 71 C0 CD A1 C8 ED 5B 52 :68
D120 C1 1E 00 CD F8 C6 7C 32 34 C1 3A 73 C0 CD A1 C8 :B0
D130 32 35 C1 C9 2A 00 C0 ED 5B 7C C0 19 22 00 C0 3A :94
D140 02 C0 CD 67 D2 6C 67 ED 5B D4 C1 ED 4B DA C1 CD :18
D150 B4 C7 22 01 C0 2A 03 C0 ED 5B 7E C0 19 22 03 C0 :CF
D160 3A 05 C0 CD 67 D2 6C 67 ED 5B D6 C1 ED 4B DC C1 :8C
D170 CD B4 C7 22 04 C0 2A 12 C0 ED 5B 86 C0 19 22 12 :05
-----------------------------------------------------
Sum  FE 19 39 28 10 8F 0F 22 C4 30 D1 0D 2E 89 C3 E3 :77


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D180 C0 3A 14 C0 CD 67 D2 6C 67 ED 5B D4 C1 ED 4B DA :96
D190 C1 CD B4 C7 22 13 C0 2A 15 C0 ED 5B 88 C0 19 22 :C8
D1A0 15 C0 3A 17 C0 CD 67 D2 6C 67 ED 5B D6 C1 ED 4B :D6
D1B0 DC C1 CD B4 C7 22 16 C0 3A 76 C0 FE 01 20 14 2A :AA
D1C0 01 C0 22 0A C0 2A 04 C0 22 0D C0 2A 7A C4 22 10 :24
D1D0 C0 18 3C 2A 09 C0 ED 5B 80 C0 19 22 09 C0 3A 0B :D8
D1E0 C0 CD 67 D2 32 0B C0 2A 0C C0 ED 5B 82 C0 19 22 :7E
D1F0 0C C0 3A 0E C0 CD 67 D2 32 0E C0 2A 0F C0 ED 5B :1B
D200 84 C0 19 22 0F C0 3A 11 C0 CD 67 D2 32 11 C0 3A :9C
D210 7A C0 FE 01 20 14 2A 13 C0 22 1C C0 2A 16 C0 22 :8A
D220 1F C0 2A 7A C4 22 22 C0 18 3C 2A 1B C0 ED 5B 8A :76
D230 C0 19 22 1B C0 3A 1D C0 CD 67 D2 32 1D C0 2A 1E :4A
D240 C0 ED 5B 8C C0 19 22 1E C0 3A 20 C0 CD 67 D2 32 :BF
D250 20 C0 2A 21 C0 ED 5B 8E C0 19 22 21 C0 3A 23 C0 :BA
D260 CD 67 D2 32 23 C0 C9 F5 CB 7A 28 04 F1 CE FF C9 :D1
D270 F1 CE 00 C9 2A 6C C0 ED 5B 6E C4 3A 75 C0 FE 00 :C5
-----------------------------------------------------
Sum  7A 28 88 C6 B1 8D D0 71 0D F2 28 57 60 95 BE C8 :68


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D280 20 02 18 09 FE 01 20 03 19 18 02 ED 52 22 6C C0 :25
D290 2A 70 C0 ED 5B 72 C4 3A 79 C0 FE 00 20 02 18 09 :8C
D2A0 FE 01 20 03 19 18 02 ED 52 22 70 C0 2A 6E C0 ED :2B
D2B0 5B 70 C4 3A 77 C0 FE 00 20 02 18 14 FE 01 20 03 :6E
D2C0 19 18 02 ED 52 ED 5B F8 C1 ED 4B FA C1 CD B4 C7 :AE
D2D0 22 6E C0 2A 72 C0 ED 5B 74 C4 3A 7B C0 FE 00 20 :BF
D2E0 02 18 14 FE 01 20 03 19 18 02 ED 52 ED 5B F8 C1 :C3
D2F0 ED 4B FA C1 CD B4 C7 22 72 C0 C9 CD B2 C8 21 9C :5C
D300 C0 11 80 C1 06 1C CD 38 D3 21 CC C0 11 B8 C1 06 :49
D310 06 CD 38 D3 21 D4 C0 11 B8 C1 06 06 CD 38 D3 06 :07
D320 08 21 DC C0 C5 E5 11 C4 C1 06 08 CD 38 D3 E1 01 :CD
D330 0A 00 09 C1 05 20 ED C9 22 52 C1 ED 53 54 C1 C5 :FE
D340 2A 54 C1 5E 23 4E 23 22 54 C1 16 00 06 00 2A 52 :00
D350 C1 19 19 22 56 C1 2A 52 C1 09 09 22 58 C1 2A 56 :36
D360 C1 4E 23 46 2A 58 C1 5E 23 56 69 60 7C A7 28 0C :B2
D370 7A A7 28 08 CD F5 C7 C1 05 20 C4 C9 2E 00 65 5D :3D
-----------------------------------------------------
Sum  CB 2D 4E EC DC 1D 56 21 6E E9 AA 20 2B 00 48 E0 :16


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D380 55 18 F1 21 00 C0 11 00 60 DD 21 9C C0 3A 3F C1 :44
D390 4F 06 18 CD DD D3 21 09 C0 11 88 74 DD 21 CC C0 :6B
D3A0 3A 40 C1 4F 06 04 CD DD D3 21 1B C0 11 88 74 DD :F7
D3B0 21 D4 C0 3A 41 C1 4F 06 04 CD DD D3 06 08 21 24 :1A
D3C0 C0 DD 21 DC C0 C5 E5 11 00 75 3A 42 C1 4F 06 05 :21
D3D0 CD DD D3 E1 01 09 00 09 C1 05 20 E9 C9 22 52 C1 :3E
D3E0 D5 1E 00 51 78 32 58 C1 87 80 CD F8 C6 CB 3C CB :6B
D3F0 1D D1 19 22 5C C1 DD 22 5A C1 2A 52 C1 23 5E 23 :41
D400 56 23 ED 53 5E C1 23 5E 23 56 23 ED 53 60 C1 23 :79
D410 5E 23 56 2A 7A C4 EB ED 52 22 66 C1 2A 5E C1 ED :E8
D420 5B 13 C0 ED 52 EB 3A 71 C0 CD AE CB CD F8 C6 22 :B3
D430 68 C1 2A 60 C1 ED 5B 16 C0 ED 52 EB 3A 71 C0 CD :F4
D440 A1 CB CD F8 C6 ED 5B 68 C1 19 22 62 C1 2A 5E C1 :0C
D450 ED 5B 13 C0 ED 52 EB 3A 71 C0 CD A1 C8 ED 44 CD :E4
D460 F8 C6 22 68 C1 2A 60 C1 ED 5B 16 C0 ED 52 EB 3A :D6
D470 71 C0 CD AE C8 CD F8 C6 ED 5B 68 C1 19 22 64 C1 :D0
-----------------------------------------------------
Sum  EC 9E 93 3F E0 AC A9 E4 9A 58 E8 FD D8 FC 8B BE :69


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D480 ED 5B 5C C1 1A 13 A7 26 00 F2 8D D4 25 6F ED 4B :7E
D490 62 C1 09 22 6A C1 1A 13 A7 26 00 F2 9F D4 25 6F :6C
D4A0 ED 4B 64 C1 09 22 6C C1 1A 13 ED 53 5C C1 A7 26 :0C
D4B0 00 F2 B5 D4 25 6F ED 4B 66 C1 09 22 6E C1 ED 5B :10
D4C0 6A C1 7A A7 FA FF D4 2A 6C C1 CD 4E C7 38 33 ED :AA
D4D0 44 C6 80 2A 5A C1 77 23 22 5A C1 ED 5B 6A C1 2A :43
D4E0 6E C1 CD 4E C7 38 12 ED 44 C6 40 FE 80 30 0A 2A :74
D4F0 5A C1 77 23 22 5A C1 18 18 2A 5A C1 2B 18 09 CD :80
D500 4E C7 CD 4E C7 2A 5A C1 36 00 23 36 00 23 22 5A :6A
D510 C1 3A 5B C1 3D 32 5B C1 C2 80 D4 DD 2A 5A C1 C9 :9D
D520 2A 97 C0 ED 5B E4 C4 19 11 00 40 EB A7 ED 52 EB :97
D530 F2 36 D5 21 00 40 22 97 C0 3A 94 C0 FE 01 FA 45 :A3
D540 D5 3E 00 18 32 3A 7A C0 FE 01 FA 51 D5 3E 02 18 :48
D550 26 3A 93 C0 FE 01 FA 5D D5 3E 00 18 1A 3A 98 C0 :E0
D560 FE 40 20 11 3E 04 CD C8 C7 28 0A 21 00 00 22 97 :19
D570 C0 3E 01 18 02 3E 00 32 7A C0 3A 93 C0 FE 01 FA :49
-----------------------------------------------------
Sum  96 26 2A D8 BE B4 11 E0 EE D8 B4 10 D9 90 99 05 :B2


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D580 B6 D5 3E 00 18 1B 3E 05 CD C8 C7 28 04 3E 01 18 :EB
D590 0D 3E 06 CD C8 C7 28 04 3E 02 18 02 3E 00 32 7B :1E
D5A0 C0 3A 93 C0 FE 01 FA AD D5 3E 00 18 18 3E 00 CD :41
D5B0 C8 C7 28 04 3E 01 18 0D 3E 01 CD C8 C7 28 04 3E :24
D5C0 02 18 02 3E 00 32 7B C0 3A 93 C0 FE 01 FA D4 D5 :F3
D5D0 3E 00 18 2E 3E 02 CD C8 C7 28 0F 3A 7B C0 FE 02 :C9
D5E0 28 04 3E 02 18 1C 3E 01 18 18 3E 03 CD C8 C7 28 :D4
D5F0 0F 3A 7B C0 FE 02 28 04 3E 01 18 06 3E 02 18 02 :64
D600 3E 00 32 79 C0 C9 3A 99 C0 D6 01 30 10 3A 2C C6 :48
D610 32 99 C0 3E 01 CD DE C7 32 47 C1 18 03 32 99 C0 :1C
D620 3A 02 C0 57 3A 14 C0 92 1E 00 57 CD F8 C6 1C 3A :12
D630 05 C0 57 3A 17 C0 92 1E 00 57 CD F8 C6 C1 09 CB :54
D640 3C CB 1D ED 5B 26 C6 CD 4E C7 38 08 47 3A F3 C6 :B4
D650 B8 F2 5B D6 3E B0 18 0E CB 20 5B 16 00 21 6E C3 :67
D660 19 46 3A 6F C0 90 32 52 C1 2A 13 C0 ED 5B 01 C0 :A3
D670 ED 52 22 5A C1 EB 3A 2D C1 CD F8 C6 22 56 C1 2A :7D
-----------------------------------------------------
Sum  3B 1A A9 93 9C BE D7 BA 20 2F 52 FC CC 27 BE 9D :67


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D680 16 C0 ED 5B 04 C0 ED 52 22 5C C1 EB 3A 2C C1 CD :3F
D690 F8 C6 ED 5B 56 C1 EB ED 52 22 5E C1 ED 5B 5A C1 :EB
D6A0 21 00 00 A7 ED 52 FA AC D6 22 5A C1 ED 5B 5C C1 :25
D6B0 21 00 00 A7 ED 52 FA BC D6 22 5C C1 2A 5A C1 ED :04
D6C0 5B 5C C1 19 EB 2A 5E C1 CD 4E C7 2E 00 67 22 54 :B2
D6D0 C1 3A 2C C1 1E 00 57 3A 31 C1 CD F8 C6 22 56 C1 :4D
D6E0 3A 2D C1 1E 00 57 3A 32 C1 CD F8 C6 ED 5B 56 C1 :B4
D6F0 19 22 58 C1 2A 95 C0 ED 5B E2 C4 19 11 00 40 EB :16
D700 A7 ED 52 EB F2 0A D7 21 00 40 22 95 C0 3A 92 C0 :08
D710 FE 01 FA 19 D7 3E 00 18 76 3A 76 C0 FE 01 FA 25 :43
D720 D7 3E 02 18 6A 3A 91 C0 FE 01 FA 31 D7 3E 00 18 :7B
D730 5E 3A 96 C0 FE 40 20 55 3A 52 C1 FE 80 28 4E 47 :29
D740 3A 77 C4 B8 F2 8D D7 3A 79 C4 B8 FA 8D D7 ED 5B :58
D750 54 C1 2A FC C1 ED 52 F2 8D D7 2A FE C1 ED 52 FA :B3
D760 8D D7 21 00 00 22 95 C0 3E 01 CD DE C7 FE 01 3A :E6
D770 F5 C6 28 05 CD DE C7 18 05 CD DE C7 ED 44 47 3A :9B
-----------------------------------------------------
Sum  A9 A6 FB 52 18 77 88 13 31 B6 05 54 19 C7 A7 0A :97


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D780 6F C0 80 32 6F C0 CD 9F D0 3E 01 18 02 3E 00 32 :15
D790 76 C0 3A 91 C0 FE 01 FA 9E D7 3E 00 18 20 3A 52 :31
D7A0 C1 FE 80 28 17 47 3A 77 C4 B8 FA B1 D7 3E 01 18 :CB
D7B0 0D 3A 79 C4 B8 F2 BC D7 3E 02 18 02 3E 00 32 77 :02
D7C0 C0 3A 98 C0 47 3A 96 C0 FE 40 20 08 4F 78 FE 40 :94
D7D0 CA 5B D8 79 90 47 3A F4 C6 B8 F2 1C D8 3A 91 C0 :6A
D7E0 FE 01 FA E9 D7 3E 00 18 02 3E 01 32 74 C0 3A 91 :81
D7F0 C0 FE 01 FA FA D7 3E 00 18 1E ED 5B 54 C1 2A FC :81
D800 C1 ED 52 FA 0A D8 3E 01 18 0E 2A FE C1 ED 52 F2 :5B
D810 16 D8 3E 02 18 02 3E 00 32 75 C0 C9 3A 91 C0 FE :3F
D820 01 FA 28 D8 3E 00 18 02 3E 02 32 74 C0 3A 91 C0 :84
D830 FE 01 FA 39 D8 3E 00 18 1E ED 5B 58 C1 2A 00 C2 :CB
D840 ED 52 FA 49 D8 3E 01 18 0E 2A 02 C2 ED 52 F2 55 :33
D850 D8 3E 02 18 02 3E 00 32 75 C0 C9 3A 47 C1 FE 01 :E1
D860 CA DD D7 C3 1C D8 19 01 3E 5C 32 7F C8 32 C2 C8 :1E
D870 32 F8 C9 32 E8 CE 21 00 00 22 F8 C8 3E 20 32 44 :B2
-----------------------------------------------------
Sum  92 71 6C 2E BC C7 A1 19 B5 FD BD 52 D4 16 E7 74 :E0


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D880 CF 3E 23 32 48 CF 3E 51 32 4A CF 3E F9 32 66 D8 :FA
D890 3E C3 32 F1 C8 21 9C D8 22 F2 C8 C9 3E 29 D3 40 :A0
D8A0 0E 01 06 00 10 FE 0D 20 F9 3E 09 D3 40 C9 00 00 :6C
-----------------------------------------------------
Sum  1B 02 5B 23 20 EE E7 49 4D 7A A0 DA 77 24 39 18 :06
```

PiO伝言板



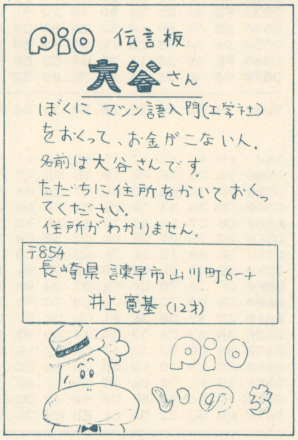
福岡県　ネオブルー

神奈川県　新田栄里子



群馬県　TAKA

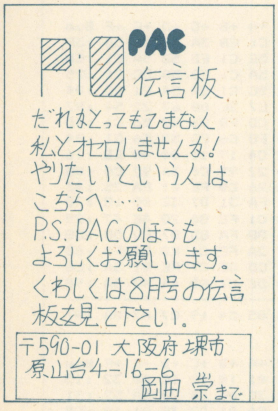
京都市　山本さゆり



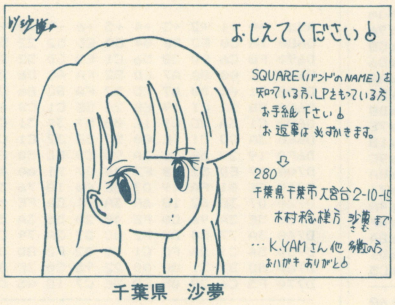
長崎県　井上　寛基

岡山市　野沢せーや

横浜市　宮田哲治



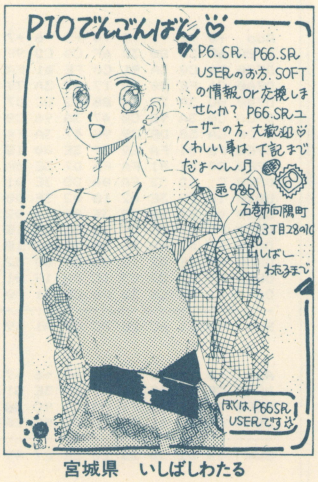
大阪府　岡田崇



千葉県　沙夢

愛知県　石原しんやのたらこくちびる

神奈川県　昂



宮城県　いしばしわたる

北海道　Starlet

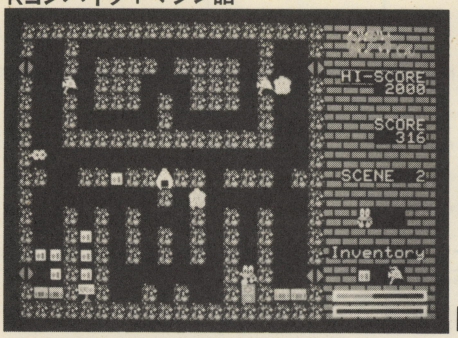
Karen Groepler (カリフォルニア在住)20才

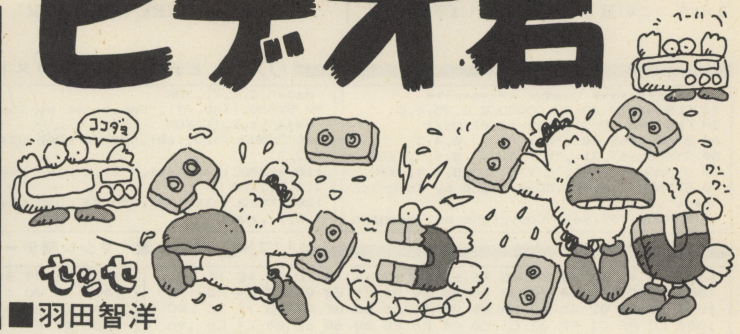
UCLA(カリフォルニア大学ロサンジェルス校)でビジネスとコミュニケーションを専攻する大学3年の彼女。ワードプロセッシングに興味があるとか、サンフランシスコの出身だそうですが、母校UCLAのロサンジェルスのほうが好きということでした。

FM-7シリーズ

Kコンパイラ＋マシン語

ビデオ君





■羽田智洋

数週間雨が降り続いて，部屋の中はじめじめとしていた．ところが今日は，今までの天気がうそのように晴れわたっていた．

ドアを開けると小さな箱が置いてあり，中を見てみるとカセット・テープが入っている．秘密情報部員であるM.J.ビデオ君に新たな任務が送られてきたのであった．聞いてみると，「我が国の国家秘密を示してあるマイクロフィルムの解析方法を15本のベータあるいはVHSのビデオ・テープに録画した．ところがそのテープを敵国に盗まれてしまった．そこで君にそのテープを取り返してもらいたいのだ．幸運を祈る．だが…．」

■プログラム・インフォメーション

言語	BASIC Kコンパイラ マシン語　1000～3F8F
面白さ 動き・操作性 サウンド	！！！！ →→→ ♪♪♪
編集部評	キー操作があまりよくありませんね．ゲームが面白いだけにそれが残念です．（V）

入力方法

まずBASIC(**リスト1**：ローダー)を入力して，テープにセーブします．

次にマシン語データ(**リスト2**：**&H1000～&H3F8F**)を入力して，**SAVEM"VID DATA", &H1000, &H3F8F, 0**としてテープにセーブします．

最後にKソース(**リスト3**)を入力して別のテープにセーブしておいてから，Kコンパイラ Ver.3.6でコンパイルしてください(コンパイラを裏RAMに転送してからコンパイルしてください)．そしてできあがったオブジェクトを**SAVEM"MAIN", &H4D00, &H7A0F, &H5000**としてテープにセーブします．

遊び方

セーブしたテープをセットし，**RUN""** **RETURN**でロードします(タイトル表示後，データとメインを自動的にロードします)．そしてデモ中に**RETURN**キーを押すとゲーム・スタートです．

あなたはビデオ君を**8** **2** **4** **6**と**SPACE**で操作します．

ビデオ君は一度にベータのテープ，VHSのテープ，テレビ・カメラを各1個ずつ取ることができます．取った物は，画面右下の"inventory"に表示されます．

ビデオ君はベータのデッキなのでベータのテープならばそのまま再生できますが，VHSのテープは規格が合わないので，VHSのデッキの所へ行ってベータのテープにダビングしなければなりません(ベータのテープを持っているとダビングできません)．

ダビング中は画面右下のメーターが黄色くなってきます．メーターがいっぱいになるとダビング完了です．

そして，テープをテレビの所へ持って行って再生し，解析方法が録画されているテープかどうか判別します．録画されているテープだとテレビに○が表示され，そうでないと×が表示されます．

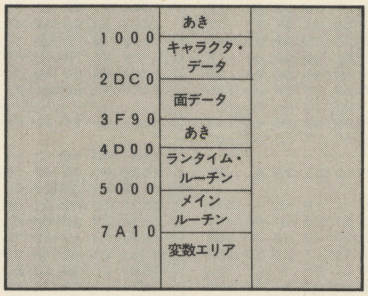
テレビ・カメラは，取ってから**SPACE**キーを押すと画面がフラッシュし，敵が少しの間止まっています．

ゲーム中はエネルギーメーター(緑色)が常に減っていきますが，コンセントに触れている間，エネルギーは増えていきます(コンセントは動き回っています)．それから，"◀▶"のマークのあるところは反対側にワープできます．

敵に捕まるか，エネルギーがなくなるとビデオ君が1人死に，3人死ぬとゲーム・オーバーです．なお2,000点で1人増えます．

面をクリアしたとき，ビデオ・テープはなくなりますが，テレビ・カメラは持っていれば次の面でも使えます．

図　メモリ・マップ



これもニセ物．本物はどれだ～

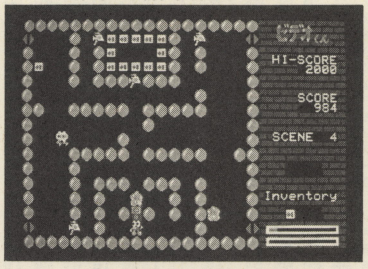


表1　行番号マップ

行番号	内容
10	初期設定
210	メイン・ルーチン
550	初期設定2
710	コンセント・ルーチン
800	敵1ルーチン
930	敵2ルーチン
1020	持ち物表示
1030	死んだ時の処理
1050	初期設定3
1180	GAME OVER
1190	各種サブルーチン
1250	サウンド・ルーチン
1340	各種グラフィック・ルーチン

表2　面データの内容

データ	意味
00	あき
01	壁
02	ベータ・カセット
03	VHS・カセット
04	テレビ・カメラ
05	VHS・ビデオデッキ
06	テレビ
07	ワープ

最後に

このゲームはKコンパイラで初めて作ったプログラムなので，いろいろと無駄があると思いますが，自分ではなかなかよくできたと思います．

それから，このゲームは**PiO**'85年5月号p.153の，友人の佐柳隆行の"ビデオ君の大冒険"に近いものです．

書き忘れましたが，このゲームの敵の中に雨雲がいますが，これは画面に突然現われるので，この敵さえ気を付ければそんなには難しくないでしょう．

◘参考文献

1)丹羽栄智：“FIRE MONSTER”，**PiO**，1号

2)丹羽栄智：“BOMB BOMB”，**PiO**，'85年1月号

リスト1 ビデオ君 BASICリスト

```
10 '********** Loader **********
20 CLS:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0
30 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT
40 SYMBOL(65,30),"ﾋﾞﾃﾞｵ ｸﾝ",8,4,7
50 SYMBOL(63,31),"ﾋﾞﾃﾞｵ ｸﾝ",8,4,7,,XOR
60 SYMBOL(61,32),"ﾋﾞﾃﾞｵ ｸﾝ",8,4,4,,XOR
70 SYMBOL(110,95),"Copyright by Tomohiro
 Hada",2,1,7
80 SYMBOL(109,96),"Copyright by Tomohiro
 Hada",2,1,7,,XOR
90 SYMBOL(108,97),"Copyright by Tomohiro
 Hada",2,1,1,,XOR
100 SYMBOL(120,140),"ﾀﾀﾞｲﾏ LOAD ｼﾃｲﾏｽ。",
3,2,7
110 SYMBOL(118,141),"ﾀﾀﾞｲﾏ LOAD ｼﾃｲﾏｽ。",
3,2,7,,XOR
120 SYMBOL(116,142),"ﾀﾀﾞｲﾏ LOAD ｼﾃｲﾏｽ。",
3,2,2,,XOR
130 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
140 FOR J=0 TO 100:FOR I=0 TO 7:COLOR=(7
,I):NEXT:NEXT
150 LOADM"VID DATA"
160 LOADM"MAIN"
170 EXEC&H5000
180 END
```

リスト2 ビデオ君 マシン語データ

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
1000 03 C3 C0 04 E4 E0 00 60 60 04 E4 E0 03 C3 C4 05 :65
1010 50 07 02 A5 00 E0 00 00 A1 C1 80 0F E3 F8 1F F3 :BC
1020 FC 0F C1 F8 03 C3 C0 04 E4 E0 00 60 60 04 E4 E0 :9A
1030 03 C3 C4 05 5F A7 3A AA D8 E7 FF AB A0 00 00 06 :85
1040 00 30 04 00 10 00 00 00 03 C3 C0 04 E4 E0 00 60 :F2
1050 60 04 E4 E0 03 C3 C4 05 50 07 3A A0 18 E0 00 00 :E0
1060 A1 C1 80 0F E3 F8 1F F3 FC 0F C1 F8 03 C3 C0 04 :2C
1070 E4 E0 00 60 60 04 E4 E0 23 C3 C0 E5 50 00 02 A5 :CE
1080 00 00 00 07 00 6F 04 01 BF 80 03 7F C0 01 BF 80 :3C
1090 03 C3 C0 04 E4 E0 00 60 60 04 E4 E0 23 C3 C0 E5 :61
10A0 5F A0 1A AA D8 07 FF AF 00 00 04 00 81 00 00 00 :D5
10B0 80 00 00 00 03 C3 C0 04 E4 E0 00 60 60 04 E4 E0 :56
10C0 23 C3 C0 E5 50 00 1A A0 18 00 00 07 00 6F 04 01 :28
10D0 BF 80 03 7F C0 01 BF 80 03 C3 C0 07 27 20 06 06 :A1
10E0 00 07 27 20 23 C3 C0 E1 54 00 00 A9 40 00 00 07 :19
10F0 01 83 85 1F C7 F0 3F CF F8 1F 83 F0 03 C3 C0 07 :04
---------------------------------------------------------
Sum: FC A1 F8 4D 55 B6 5C CA 99 6E 0C DE 63 5C B6 41 :BA

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
1100 27 20 06 06 00 07 27 20 23 C3 C0 E5 57 E0 1A AA :27
1110 BC 15 FF E7 00 00 05 0C 00 60 0B 00 20 00 00 00 :50
1120 03 C3 C0 07 27 20 06 06 00 07 27 20 23 C3 C0 E1 :B5
1130 54 00 18 AB 1C 00 00 07 01 83 85 1F C7 F0 3F CF :24
1140 F8 1F 83 F0 03 C3 C0 07 27 20 06 06 00 07 27 20 :B8
1150 03 C3 C4 00 0A A7 00 A5 40 E0 00 00 20 F6 00 01 :17
1160 FD 80 03 FE C0 01 FD 80 03 C3 C0 07 27 20 06 06 :9C
1170 00 07 27 20 03 C3 C4 05 FA A7 1B 55 58 F5 FF E0 :1A
1180 20 00 00 00 81 00 01 00 00 00 00 00 03 C3 C0 07 :2F
1190 27 20 06 06 00 07 27 20 03 C3 C4 00 0A A7 18 05 :F9
11A0 58 E0 00 00 20 F6 00 01 FD 80 03 FE C0 01 FD 80 :0B
11B0 03 C3 C0 07 E7 E0 06 66 60 04 24 20 02 42 44 0A :FA
11C0 AA 07 05 54 A0 00 00 00 E3 83 C0 AF C7 F8 07 8F :D4
11D0 FC 00 03 F8 03 C3 C0 07 E7 E0 06 66 60 04 24 20 :5F
11E0 02 42 44 0A AB F7 35 55 58 4F FF F0 E0 00 00 A2 :D6
11F0 00 30 00 00 10 00 00 00 03 C3 C0 07 E7 E0 06 66 :00
---------------------------------------------------------
Sum: 7C 9D 60 0D F9 EC D6 4D 0D D3 C5 B0 BD 2E 8F AE :0B

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
1200 60 04 24 20 02 42 44 0A AA 07 35 54 08 40 00 00 :BC
1210 E3 83 C0 AF C7 F8 07 8F FC 00 03 F8 03 C3 C0 07 :AE
1220 E7 E0 06 66 60 04 24 20 22 42 40 EA AA 00 05 54 :6C
1230 A0 00 00 00 03 C1 C7 1F E3 F5 3F F1 E0 1F C0 00 :11
1240 03 C3 C0 07 E7 E0 06 66 60 04 24 20 22 42 40 EA :F6
1250 AB F0 15 55 5C 0F FF F2 00 00 07 0C 00 45 08 00 :C1
1260 00 00 00 00 03 C3 C0 07 E7 E0 06 66 60 04 24 20 :6B
1270 22 42 40 EA AA 00 15 54 0C 00 00 02 03 C1 C7 1F :59
1280 E3 F5 3F F1 E0 1F C0 00 03 C3 C0 07 E7 E0 07 E7 :09
1290 E0 07 E7 E0 03 C3 C4 00 00 07 00 00 00 00 00 00 :3F
12A0 E3 83 C0 AF C7 F8 07 8F FC 00 03 F8 03 C3 C0 07 :AE
12B0 E7 E0 07 E7 E0 07 E7 E0 03 C3 C4 0F FF F7 3F FF :30
12C0 F8 4F FF F0 E0 00 00 A2 00 30 00 00 10 00 00 00 :F8
12D0 03 C3 C0 07 E7 E0 07 E7 E0 07 E7 E0 03 C3 C4 00 :7A
12E0 00 07 30 00 08 40 00 00 E3 83 C0 AF C7 F8 07 8F :A9
12F0 FC 00 03 F8 03 C3 C0 07 E7 E0 07 E7 E0 07 E7 E0 :E7
---------------------------------------------------------
Sum: 1E D4 DE D1 78 75 49 8A AA 49 1D 3F BD CA 70 E0 :87

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
1300 23 C3 C0 E0 00 00 00 00 00 00 00 00 03 C1 C7 1F :30
1310 E3 F5 3F F1 E0 1F C0 00 03 C3 C0 07 E7 E0 07 E7 :09
1320 E0 07 E7 E0 23 C3 C0 EF FF F0 1F FF FC 0F FF F2 :4C
1330 00 00 07 0C 00 45 08 00 00 00 00 00 03 C3 C0 07 :ED
1340 E7 E0 07 E7 E0 07 E7 E0 23 C3 C0 E0 00 00 10 00 :F9
1350 0C 00 00 02 03 C1 C7 1F E3 F5 3F F1 E0 1F C0 00 :7F
1360 20 AA 80 51 11 00 28 88 80 15 55 20 02 88 D0 01 :C1
1370 11 28 00 AA 94 03 EF 08 1F 8F 80 3E 07 F8 7C 01 :59
1380 FC 3C 00 3C 31 FF 80 79 99 80 3D 99 80 1F FF E0 :0A
1390 07 99 F8 01 99 BC 01 FF 9E 00 00 0C 00 00 00 00 :98
13A0 00 00 00 00 00 00 00 00 01 FF 80 01 99 80 01 99 :34
13B0 80 01 FF 80 01 99 80 01 99 80 01 FF 80 01 45 00 :FA
13C0 0A 8A 80 14 05 50 28 00 A8 14 00 14 01 55 00 00 :CB
13D0 88 80 A1 11 00 54 AA AA 2B 11 55 00 88 82 01 55 :53
13E0 00 00 3C 00 00 3C 00 00 7C 00 01 FC 00 00 F8 00 :E9
13F0 01 FF 80 01 99 80 E1 99 80 FF FF FE 7F 99 FF 01 :A8
---------------------------------------------------------
Sum: 20 50 48 84 F4 A6 01 3A 47 32 C6 E8 73 22 E6 D0 :83

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
1400 99 87 01 FF 80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :A0
1410 00 00 00 00 01 FF 80 01 99 80 01 99 80 01 FF 80 :34
1420 01 99 80 01 99 80 01 FF 80 00 28 00 00 14 00 00 :F0
1430 28 00 01 54 00 00 A8 00 01 55 04 00 88 8A 01 11 :A3
1440 14 04 AA A8 0B 11 40 14 88 80 29 55 00 10 FB C0 :2B
1450 01 F9 F8 1F E0 7C 3F 80 3E 3C 00 3C 01 FF 8C 01 :6F
1460 99 9E 01 99 BC 07 FF F8 1F 99 E0 3D 99 B0 79 FF :F1
1470 80 30 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :B0
1480 01 FF 80 01 99 80 01 99 80 01 FF 80 01 99 80 01 :4F
1490 99 80 01 FF 80 00 AA 80 01 51 50 0A A0 28 15 00 :4C
14A0 14 28 00 28 00 AA 80 01 11 00 00 88 85 55 55 2A :81
14B0 AA 88 D4 41 11 00 00 AA 80 00 3C 00 00 3C 00 00 :FA
14C0 3E 00 00 3F 80 00 1F 00 01 FF 80 01 99 80 01 99 :50
14D0 87 7F FF FF FF 99 FE E1 99 80 01 FF 80 00 00 00 :14
14E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 FF 80 01 :81
14F0 99 80 01 99 80 01 FF 80 01 99 80 01 99 80 01 FF :E7
---------------------------------------------------------
Sum: A6 19 7A F4 EA D7 EE B1 AC 94 C2 7A 7B 7F 6C 15 :84

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
1500 80 00 14 00 00 28 00 00 14 00 00 2A 80 00 15 00 :8F
1510 07 C3 E0 0E FF 70 7D EE EE DF 1F 8D FF 1F 8B FF :33
1520 DD FE 0D BF B0 06 C3 E0 00 80 04 00 00 00 10 00 :94
1530 80 00 00 00 07 C3 E0 0E FF 70 7D EE EE D0 18 0D :F5
1540 F0 18 0B 7F DD FE 0D BF B0 06 C3 E0 07 C0 3E FF :96
1550 E7 FF 78 03 C0 18 00 C0 07 C3 E0 0E FF 70 7D EE :8B
1560 EE DA 1D 0D F5 1A 8B 7F DD FE 0D BF B0 06 C3 E0 :0B
1570 07 C0 3E FF E7 FF 78 03 C0 18 00 C0 00 00 00 0E :0B
1580 C3 70 1D EE E8 D5 1A 8D FA 1D 0B 1D DD F8 0F C3 :88
1590 B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :B0
15A0 00 00 00 0E C3 70 1D EE E8 DF 1F 8D FF 1F 8B 1D :85
15B0 DD F8 0F C3 B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :57
15C0 00 00 00 00 00 00 0E C3 70 1D EE E8 D0 18 0D :29
15D0 F0 18 0B 1D DD F8 0F C3 B0 00 00 00 00 00 00 00 :87
15E0 00 00 00 00 00 00 00 07 C3 E0 0E FF 70 7D EE :92
15F0 EE D1 F8 FD F1 F8 FB 7F DD FE 0D BF B0 06 C3 E0 :17
---------------------------------------------------------
Sum: DE C3 0E 34 58 C5 71 AB 8E DB 84 77 96 82 38 22 :EF

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
1600 08 00 40 00 00 00 00 00 80 04 00 00 00 07 C3 E0 :84
1610 FF 70 7D EE EE D0 18 0D F0 18 0B 7F DD FE 0D BF :F6
1620 B0 06 C3 E0 7C 03 E0 FF E7 FF 03 C0 1E 03 00 18 :99
1630 07 C3 E0 0E FF 70 7D EE EE D0 B8 5D F1 58 AB 7F :D8
1640 DD FE 0D BF B0 06 C3 E0 7C 03 E0 FF E7 FF 03 C0 :07
1650 1E 03 00 18 00 00 00 00 0E C3 70 1D EE E8 D1 58 AD :43
1660 F0 B8 5B 1D DD F8 0F C3 B0 00 00 00 00 00 00 00 :77
1670 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0E C3 70 1D EE :4C
1680 E8 D1 F8 FD F1 F8 FB 1D DD F8 0F C3 B0 00 00 00 :06
1690 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0E :0E
16A0 C3 70 1D EE E8 D0 18 0D F0 18 0B 1D DD F8 0F C3 :F2
16B0 B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :B0
16C0 00 FC 00 01 FF 00 0F FF F0 7F FF FE FF FF FF FE :71
16D0 FB FE 7E FB FC 7D FD FC 3D 8D FE 7E 8B FE 7F FF :31
16E0 FC 1F 07 F0 00 00 00 00 18 00 00 0C 00 00 00 60 :96
16F0 30 00 04 18 00 08 00 00 30 32 02 00 03 FE 0B 19 :DA
---------------------------------------------------------
Sum: 2B 4C 66 BF CA 8E 66 50 FA A8 DC FF 9F 4F A5 06 :C0

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
1700 FC 04 0C 00 0C 00 00 00 00 FC 00 01 FF 00 0F FF :22
1710 F0 7F FF FE FF FF FF FE FB FE 7E FB FC 7D FD FC :4B
1720 3D 8D FE 7E 8B FE 7F FF FC 1F 07 F0 00 FC 00 01 :5C
1730 FF E0 3F FF FC FF FF FF FE FB FF 7E FB FE 3F FF :C3
1740 FC 3F FF FC 3D 8D FE 7F FF FE 3F FF FC 0F EF E0 :92
1750 00 00 00 00 18 00 00 0C 00 00 00 60 30 00 04 18 :D0
1760 00 08 00 00 30 30 00 00 03 FE 08 18 88 04 0C 00 :21
1770 08 00 00 00 00 FC 00 01 FF E0 3F FF FC FF FF FF :1B
1780 FE FB FF 7E FB FE 3F FF FC 3F FF FC 3D 8D FE 7F :2A
1790 FF FE 3F FF FC 0F EF E0 00 3F 00 00 FF 80 0F FF :E1
17A0 F0 7F FF FE FF FF FF 7F DF 7F 3F DF 7E 3F BF BE :9E
17B0 7F B1 BC 7F D1 7E 3F FF FE 0F E0 FB 00 00 00 00 :DD
17C0 18 00 00 30 00 06 00 00 20 00 0C 10 00 18 0C 00 :AE
17D0 00 00 40 4C 10 7F C0 20 3F 98 30 00 30 00 00 00 :32
17E0 00 3F 00 00 FF 80 0F FF F0 7F FF FE FF FF FF 7F :B4
17F0 DF 7F 3F DF 7E 3F BF BE 7F B1 BC 7F D1 7E 3F FF :AE
---------------------------------------------------------
Sum: 8F 1E BF CC 6B 83 75 C2 9D C4 1F 40 60 6A 5F AC :F2

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
1800 FE 0F E0 F8 00 3F 00 07 FF 80 3F FF FC FF FF FF :E1
1810 FF DF 7F 7F DF 7E 3F FF FC 3F FF FC 7F B1 BC 7F :18
1820 FF FE 3F FF FC 07 F7 F0 00 00 00 00 18 00 00 30 :6D
1830 00 06 00 00 20 00 0C 10 00 18 0C 00 00 00 00 0C :72
1840 10 7F C0 20 11 18 10 00 30 00 00 00 3F 00 07 :1E
```

▶PiOリスナー(リーダーかな？)の方は，「オフコース」ってバンド知ってますか？かの有名な「さよなら」を歌っている人たちですよ．そのオフコースが，「Back Street of Tokyo」ってアルバムを出したんですよ．それがね～，全部英語詞なんですよね～．いや～まいったまいった．興味のある人は，一度聞いてみてください(特に夜中に)．B-4の(Endless Nights」が特にいいんだぞ．これが．（ペーロク）

```
1850 FF 80 3F FF FC FF FF FF FF DF 7F 7F DF 7E 3F FF :2D
1860 FC 3F FF FC 7F B1 BC 7F FF FE 3F FF FC 07 F7 F0 :C6
1870 00 00 00 FF FF FF FF FD 05 FF FE AB C5 15 FD A8 :25
1880 A2 AB FF FF FF 00 00 00 00 00 00 10 00 00 20 :7A
1890 00 00 00 00 00 00 00 00 FF FF FF B0 01 FD B0 02 AB :A8
18A0 C5 15 05 AB A2 AB FF FF FF 00 3C 00 00 3C 00 00 :49
18B0 3C 00 01 FF 80 0F FF F0 00 00 00 FF FF FF D5 55 :E1
18C0 FD AA AA AB D7 5D 05 BA EA AB FF FF FF 00 00 00 :81
18D0 00 00 00 00 10 00 00 20 00 00 00 00 00 00 00 00 :30
18E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
18F0 00 00 10 00 00 0B 00 00 10 00 00 0B 00 00 00 00 :30
---
Sum: A7 9A 5B E1 8E AA 0F 49 26 5D C1 2B 3E 44 C5 78 :3B

Add +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
1900 3F FF FC 30 00 0C 30 00 0C 30 00 0C 30 00 0C 30 :5A
1910 00 0C 3F FF FC 3F FF FC 3F FF FC 3F FF FC 3F FF :32
1920 FC 3F FF FC 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :36
1930 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 42 00 00 42 :42
1940 42 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0A FE A0 05 D7 :C6
1950 50 0B AB A0 05 D7 50 0A FE A0 00 00 00 00 10 00 :8A
1960 00 08 00 00 10 00 00 08 00 00 00 00 3F FF FC 3A :94
1970 82 AC 34 10 5C 3B AA 2C 34 10 5C 3A 82 AC 3F FF :22
1980 FC 3F FF FC 3F FF FC 3F FF FC 3F FF FC 3F FF FC :1E
1990 00 00 00 0A 82 A0 04 10 50 08 AA 20 04 10 50 0A :D0
19A0 82 A0 00 00 00 00 00 00 42 00 00 42 00 00 00 00 :A6
19B0 00 00 00 00 00 00 00 0B FF D0 05 FF A0 0A BD 50 :95
19C0 05 FF A0 0B FF D0 00 00 00 10 00 00 08 00 00 00 :96
19D0 10 00 00 0B 00 00 00 00 3F FF FC 3A 7E 5C 35 18 :B3
19E0 AC 3A 81 5C 35 18 AC 3A 7E 5C 3F FF FC 3F FF FC :44
19F0 3F FF FC 3F FF FC 3F FF FC 3F FF FC 00 00 00 0A :F2
---
Sum: CD 20 35 8F 61 DD 14 CD 84 8F 90 E2 4A 85 DB B3 :B2

Add +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
1A00 7E 50 05 18 A0 0A 81 50 05 18 A0 0A 7E 50 00 00 :FB
1A10 00 00 00 00 00 42 00 00 42 00 00 00 00 00 00 00 :84
1A20 00 00 00 00 00 00 00 00 55 55 54 2A AA AA 7F :FB
1A30 FF FE 7F 55 7E 7E AA FE 7F 55 7E 7F FF FE 00 00 :43
1A40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 7F FF FE :7C
1A50 7F FF FE 7F FF FE 66 AA E6 47 55 62 66 AA E6 7F :61
1A60 FF FE 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :FD
1A70 00 2A AA AA 55 55 54 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :7C
1A80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
1A90 00 00 00 00 00 0A AA A0 05 55 50 0F 7D 70 0A AA :AE
1AA0 B0 0D 5D 70 0E BA B0 0F FF F0 00 00 00 00 00 00 :00
1AB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0F FF F0 0F FF F0 0E :0A
1AC0 3A B0 0B 0D 70 0B 0A B0 0E 3D 70 0F FF F0 00 00 :EA
1AD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0F FF F0 :FE
1AE0 0F FF F0 0F 7B 30 0A AB 30 0D 58 30 0E BB 30 0F :31
1AF0 FF F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :EF
---
Sum: F3 21 81 22 68 19 53 FF EE A7 DF 7D A6 47 B8 B3 :D3

Add +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
1B00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
1B10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
1B20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
1B30 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
1B40 00 00 00 00 00 00 01 81 80 07 81 E0 1F 81 F8 7F :81
1B50 81 FE FF 81 FF 7F 81 FE 1F 81 F8 07 81 E0 01 81 :7E
1B60 80 00 00 00 03 C3 C0 07 E7 E0 06 66 60 06 66 60 :6C
1B70 03 C3 C0 0A AA 00 05 54 A0 00 00 00 71 81 8E 4F :02
1B80 C3 F2 1F E7 F8 07 C3 E0 03 C3 C0 07 E7 E0 06 66 :1D
1B90 60 06 66 60 03 C3 C0 0A AB F0 35 55 5C 4F FF F2 :7D
1BA0 70 00 0E 40 00 02 04 00 20 02 00 40 03 C3 C0 07 :B3
1BB0 E7 E0 06 66 60 06 66 60 03 C3 C0 0A AA 00 35 54 :22
1BC0 0C 40 00 02 71 81 8E 4F C3 F2 1F E7 F8 07 C3 E0 :7A
1BD0 00 00 00 3E 00 00 3F 00 0F FF 80 C3 D5 C0 F7 :56
1BE0 AA E0 EF D5 F0 C7 FF F8 07 C0 00 0A 00 00 14 00 :E1
1BF0 00 38 00 00 60 00 00 FF C0 00 60 00 00 0A FF 80 :40
---
Sum: 34 ED 47 4F 06 5C C1 A9 81 A1 B2 64 1C C0 7D B9 :CD

Add +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
1C00 C1 D5 C0 F2 AA E0 ED D5 F0 C0 3F F8 07 00 FE 0A :8A
1C10 00 02 14 00 00 38 00 00 00 00 0F F8 00 00 38 :8D
1C20 00 0F FF 80 C3 D5 C0 F7 AA E0 EF D5 F0 C0 3F F8 :12
1C30 07 00 00 0A 00 00 14 00 00 38 00 00 00 00 00 FF :5C
1C40 FF CF FF FF CF FF FF CF FF FF CF 00 00 00 00 00 :35
1C50 00 FC FF FF FC FF FF FC FF FF FC FF FF 00 00 00 :E8
1C60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
1C70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
1C80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 7F F8 00 7F F8 00 :EE
1C90 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 80 07 FF 80 :06
1CA0 07 FF 00 00 00 00 00 00 06 00 00 00 00 00 20 00 :2C
1CB0 00 70 00 00 20 00 08 00 03 00 00 03 00 00 00 00 :9E
1CC0 00 05 D0 00 03 E0 00 02 A0 00 00 00 06 00 00 04 :64
1CD0 C8 00 02 D0 00 07 F8 08 02 D0 3E 04 CB 08 00 03 :8B
1CE0 00 06 00 00 06 05 D0 40 03 E0 E0 02 A0 40 00 00 :C6
1CF0 46 00 82 00 06 B0 08 06 B1 00 C1 C8 00 00 3E 20 :24
---
Sum: DC 2B 25 4A 67 87 97 E7 F7 86 57 A4 DF 8E 92 E0 :39

Add +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
1D00 03 48 22 C3 00 8E C4 6B 1E CA 2A 0E DC 1C 03 F0 :F8
1D10 02 08 04 90 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :9E
1D20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
1D30 00 00 00 00 00 00 00 00 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
1D40 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
1D50 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF D6 AD DB DA :2C
1D60 AD DB 6A B6 DD 6D BB 6D AF 6B 6D B6 D5 76 B6 D5 :2D
1D70 B6 AE AD 75 AD AB 6D B6 DA ED B6 F7 6E DA EE DD :88
1D80 00 00 00 00 7E 00 03 FF C0 1F FF F8 3F FF FC 7F :0F
1D90 FF FE 7F FF FE 7F FF FE 3F FF FC 1F FF F8 03 FF :47
1DA0 C0 00 7E 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 C0 00 :FF
1DB0 07 80 00 0E 00 00 0C 00 00 0B 00 00 00 00 00 00 :A9
1DC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 7E 00 03 FF :80
1DD0 C0 1F FF F8 3F FF FC 7F FF FE 7F FF FE 7F FF FE :84
1DE0 3F FF FC 1F FF F8 03 FF C0 00 7E 00 00 00 00 00 :90
1DF0 00 00 2A 82 AB 55 45 54 08 80 88 00 00 00 00 00 :52
---
Sum: 2B 73 5D 22 EA 6F 3C 5B 6A C3 CA CE AD 8E 41 F5 :43

Add +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
1E00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
1E10 00 00 00 00 00 00 3F C3 FC 7F E7 FE 5D C5 DC 08 :68
1E20 80 88 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :08
1E30 00 00 00 00 06 00 60 0F 00 F0 3F C3 FC 7F E7 FE :C7
1E40 7F E7 FE 7F E7 FE 5D E5 DE 6A A6 AA 5D E5 DE 6A :2C
1E50 A6 AA 5D E5 DE 7F E7 FE 1F FF F8 7F FF FE FF FE :64
1E60 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
1E70 FF FF FF FF FF FF 7F FF FE 1F FF F8 00 00 00 0F :9B
1E80 00 00 1C 00 00 30 00 00 30 00 00 20 00 00 00 00 :9C
1E90 00 00 00 00 08 00 00 18 00 00 38 00 00 F0 00 00 00 :48
1EA0 1F FF F8 7F FF FE FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :88
1EB0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF 7F FF :70
1EC0 FE 1F FF F8 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :14
1ED0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
1EE0 00 00 00 00 00 00 00 00 07 FF E0 7F FF FE FF FF :60
1EF0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
---
Sum: BE 33 6A DF C6 A7 76 B0 2A 2A 9F 7D A0 21 1B 79 :92

Add +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
1F00 FF FF FF FF FF FF 7F FF FE 07 FF E0 07 FF E0 7B :BD
1F10 81 DE E6 7E 67 FB 81 DF 87 FF E1 8C C6 31 98 E3 :EA
1F20 31 8C C6 19 98 E4 61 8C C6 31 7A 66 1E 07 FF E0 :E0
1F30 00 00 00 06 00 60 0F 00 F0 1F 81 F8 1F 81 F8 BB :50
1F40 BB BB EE EE EE BB BB BB EE EE EE 1F 81 F8 1F 81 :73
1F50 F8 1F 81 F8 00 00 00 06 00 60 0F 00 F0 1F 81 F8 :8D
1F60 1F 81 F8 BB BB BB EE EE EE BB BB BB EE EE EE 1F :AD
1F70 81 F8 1F 81 F8 1F 81 F8 00 00 00 06 00 60 0F 00 :1E
1F80 F0 1F 81 F8 1F 81 F8 BB BB BB EE EE EE BB BB BB :4C
1F90 EE EE EE 1F 81 F8 1F 81 F8 1F 81 F8 00 00 00 03 :95
1FA0 FF FC 3F FF FC 3F FF FC 3F FF FC 3F FF FC 3F FF :21
1FB0 FC 3F FF FC 3F FF FC 3F FF FC 3F FF C0 00 00 00 :AB
1FC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
1FD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
1FE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 3F FF C0 3F FF C0 :FC
1FF0 3F FF C0 3F FF C0 3F FF C0 3F FF C0 3F FF C0 3F :35
---
Sum: 1C 03 9E 0F 79 4A EB 87 C8 73 7B 8D 15 12 C5 4D :7D

Add +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
2000 FF C0 3F FF C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :BD
2010 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
2020 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0C 00 :0C
2030 00 00 00 00 00 00 00 00 0C 00 80 0C 01 00 00 00 :99
2040 00 00 00 00 00 00 60 00 00 F0 07 80 00 0F C0 00 :A6
2050 00 0C 00 83 1A 01 85 96 61 CE CC B3 D7 E1 FA 3A :5F
2060 F1 EB 37 D3 74 7A EB FC 5D DB 00 3F F0 00 00 00 :1C
2070 0C 00 00 1A 00 00 00 06 00 60 3F C3 FC 00 00 00 :8A
2080 3F C3 FC 6A E6 AE 3F C3 FC 00 00 00 7F E7 FE 70 :CE
2090 E7 0E 7F E7 FE 00 00 00 00 00 00 06 00 60 3F C3 :C1
20A0 FC 7F E7 FE 7F E7 FE 60 66 06 7F E7 FE 7F E7 FE :58
20B0 7F E7 FE 7F E7 FE 7F E7 FE 7F E7 FE 00 00 00 06 :96
20C0 00 60 3F C3 FC 00 00 00 3F C3 FC 6A E6 AE 3F C3 :5C
20D0 FC 00 00 00 7F E7 FE 70 E7 0E 7F E7 FE 00 00 00 :29
20E0 00 00 00 00 00 00 38 38 38 20 20 20 00 00 00 :08
20F0 00 00 00 00 00 00 00 00 38 38 38 20 20 20 00 00 :08
---
Sum: 99 4B 15 00 13 F5 C2 4A B4 B0 4B 31 50 85 29 34 :1F

Add +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
2100 00 00 00 00 00 00 00 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E :6E
2110 7E 7E 7E 7E 7E 7E 00 00 00 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E :66
2120 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E 00 00 00 7E 7E 7E 7E 7E :66
2130 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E 00 00 00 7E 7E 7E 7E :66
2140 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E 00 00 00 00 1F :07
2150 FF F8 3F FF FC 7F FF FE 7F FF FE FF FF FF FF FF :24
2160 FF 7F FF FE 7F FF FE 3F FF FC 1F FF F8 00 00 00 :47
2170 00 00 00 07 FF F8 03 FF FC 00 AA AA 01 55 54 00 :FA
2180 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
2190 00 00 00 00 00 00 00 07 FF F8 03 FF FC 01 FF FE :FA
21A0 01 FF FE 00 FF FF 00 FF FF 01 55 54 00 AA AA 01 :F9
21B0 55 54 00 00 00 00 00 00 1C 00 00 3C 00 07 FF :07
21C0 F0 0F FF E0 00 3C 00 0A BE AA 15 7D 56 2A BA AE :06
21D0 55 55 5C AA AA B8 55 55 50 AA AA A0 00 00 00 00 :00
21E0 38 00 00 38 00 0F FF E0 00 38 00 0A BA A8 15 79 :90
21F0 52 2A BA A4 55 55 48 AA AA B0 55 55 40 AA AA A0 :AE
---
Sum: 1B 50 49 62 70 C5 16 23 AA 44 AD 6F FA 73 74 DB :4A

Add +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
2200 00 00 00 00 38 00 00 38 00 0F FF E0 00 38 00 0F :A5
2210 FB FC 1F FB FA 3F FF F4 7F FF E8 AA AA B0 55 55 :51
2220 40 AA AA A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :34
2230 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
2240 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 30 00 00 5C :8C
2250 00 00 FB 00 01 6E C0 03 FF 70 05 B6 D8 0F FF AE :EB
2260 16 DB 55 3F FF EA 5B 6D B4 FF FF F8 00 00 00 00 :E0
2270 30 00 00 5C 00 00 FB 00 01 6E C0 03 FF 70 05 B6 :E3
2280 D8 0F FF AE 16 DB 55 3F FF EA 5B 6D B4 FF FF F8 :74
```

リスト2 ビデオ君　マシン語データ

```
2290 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
22A0 00 00 00 00 00 20 00 00 30 01 00 1C 01 80 00 00 :EE
22B0 E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :E0
22C0 00 00 00 1F 00 00 7F C0 F8 FF E3 FE FF E7 FF 7F :9A
22D0 C7 FF 1F 03 FE 00 00 F8 00 00 0C 00 00 0E 00 03 :FB
22E0 FB 00 3E 30 00 E0 30 00 C0 30 00 00 00 20 00 00 :B9
22F0 30 01 00 1C 01 80 00 00 E0 00 00 00 00 7E 00 00 :2C
-----------------------------------------------------
Sum: 2B 90 75 52 47 F2 19 93 FA 05 F5 C2 65 79 57 9E :F0

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
2300 CF 00 03 F9 C0 07 CF E0 1C FE F8 3F F3 DC 77 FF :D7
2310 FE FC 00 37 DC 00 3D FC 00 3F 7C 00 2E 1C 92 78 :55
2320 00 7E 00 00 CF 00 03 F9 C0 07 CF E0 1C FE F8 3F :10
2330 F3 DC 77 FF FE FC 00 37 DC 00 3D FC 00 3F 7C 00 :46
2340 2E 1C 92 78 00 7E 00 00 CF 00 03 F9 C0 07 CF E0 :13
2350 1C FE F8 3F F3 DC 77 FF FE FC 00 37 DC 00 3D FC :DC
2360 00 3F 7C 00 2E 1C 92 78 00 00 00 00 7E 00 00 C3 :50
2370 00 00 81 00 00 81 00 00 81 00 3F FF FC 6A 2A 3A :BB
2380 D5 55 75 AA AA EB 55 55 D6 3F FF FC 00 00 00 00 :98
2390 7E 00 00 C3 00 00 81 00 00 81 00 00 81 00 00 81 :45
23A0 00 01 81 90 00 00 24 00 00 48 00 00 90 00 00 00 :0E
23B0 00 00 00 00 7E 00 00 C3 00 00 81 00 00 81 00 00 :43
23C0 81 00 00 81 00 01 81 90 00 00 24 00 00 48 00 00 :80
23D0 90 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 C0 06 03 E0 :39
23E0 0F 87 F0 1F DF F8 1F FF E0 3F FF FC 1F FF F8 03 :CD
23F0 FF C0 00 18 00 01 FF 80 00 3C 00 00 FF 00 03 FF :94
-----------------------------------------------------
Sum: 7C 4C E7 9B 91 DF B1 AA BC C3 65 42 42 74 B1 F2 :94

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
2400 C0 07 FF E0 0F FF F0 1F FF FF 1F FF FC 00 00 00 :DB
2410 03 00 00 01 80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :84
2420 00 00 00 00 C0 06 03 E0 0F 87 F0 1F DF FF 1F FF :4A
2430 FC 3F FF FC 1F FF F8 03 FF C0 00 18 00 01 FF 80 :A6
2440 00 00 00 00 00 00 00 00 10 04 00 30 06 00 E0 03 :2D
2450 80 00 00 01 00 00 86 00 00 98 00 01 E0 00 00 00 :80
2460 00 00 00 00 00 07 E0 03 FF F8 0F FF FC 1F FF FC :05
2470 1F FF F8 0F FF E0 03 F1 00 00 86 00 00 98 00 01 :17
2480 E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 03 E0 00 0F C0 :92
2490 10 1F C0 30 1F E0 E0 0F F8 00 03 F1 00 00 86 00 :7F
24A0 00 98 00 03 E0 00 05 00 00 02 00 00 00 00 00 00 :82
24B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
24C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
24D0 00 00 00 00 00 38 00 01 FC 00 0F FE 00 7D CE 03 :90
24E0 EF FE 1F FB BC 7E 7F F0 3B DF C0 1F FE 00 03 C0 :6A
24F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 04 00 00 02 00 00 01 :07
-----------------------------------------------------
Sum: 3D FA D5 1B 28 81 B8 F6 4B BF 76 77 9D 34 63 03 :AC

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
2500 00 00 01 00 00 01 00 00 02 80 00 0C C0 00 30 E0 :60
2510 01 C0 7C 3E 00 1F E0 00 00 00 00 00 1A 00 01 :95
2520 56 00 00 AA 00 05 54 02 AA AC 15 55 40 0A AA 80 :8F
2530 55 5D 00 0A FA 00 15 F4 00 02 A0 00 00 00 00 :61
2540 00 00 00 00 00 00 01 00 00 0A A0 01 55 40 0A AA :F5
2550 A0 35 55 40 2A AA B0 35 7C 00 0B E8 00 05 50 00 :B7
2560 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
2570 00 00 00 00 00 00 00 00 00 08 00 00 78 00 01 E0 :61
2580 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
2590 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
25A0 00 00 00 00 00 00 00 00 3F C0 00 D5 B0 03 AF :36
25B0 5C 0D 5A AF 3A F5 75 2A AA EB 55 57 5C AA AA B0 :E1
25C0 D5 55 C0 FA AB 00 FD 50 00 FE 00 00 00 00 00 00 :DA
25D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 2A B0 00 55 00 :FF
25E0 00 AA A8 00 55 54 00 0A A8 00 05 50 00 02 00 00 :04
25F0 00 00 40 02 B0 B0 03 81 B0 01 02 B0 01 04 B0 01 :4F
-----------------------------------------------------
Sum: 7D 5E D4 DD DE 98 3F 30 FA 69 7C 9B 7F C9 B7 4B :35

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
2600 08 B0 01 10 B0 00 C3 00 00 3C 00 00 18 00 00 18 :48
2610 00 00 7E 00 03 B0 40 07 C0 B0 06 C1 00 02 FF 00 :50
2620 00 FF 00 00 FF 00 00 FF 00 00 3C 00 00 00 00 00 :39
2630 00 00 00 00 00 00 00 00 03 B0 40 07 C0 B0 07 C1 :D2
2640 B0 03 82 B0 01 04 B0 01 08 B0 01 10 B0 00 C3 00 :E7
2650 00 3C 00 00 18 00 00 18 00 00 7E 00 00 7F 00 07 :70
2660 FF F0 1F FF F8 3F C0 FC 3F 00 3E 7E 40 1E 7E 70 :47
2670 1F 3F 38 3E 1F C0 FE 1F FF F8 03 FF F0 00 3F 00 :F8
2680 00 7F 00 07 FF F0 1F FF F8 3F FF FC 3F FF FE 7F :B0
2690 FF FE 7F FF FF 3F FF FE 1F FF FE 1F FF F8 03 FF :EA
26A0 F0 00 3F 00 00 7F 00 07 FF F0 1F FF F8 3F FF FC :F4
26B0 3F FF FE 7F FF FE 7F FF FF 3F FF FE 1F FF FE 1F :AC
26C0 FF F8 03 FF F0 00 3F 00 01 FF 80 0E 2A F0 14 05 :E9
26D0 58 0E 2A F0 01 FF B0 00 00 00 A6 00 00 1D 00 :C3
26E0 00 C6 00 10 5A 08 0C 00 30 03 FF C0 01 FF B0 0E :C4
26F0 2A F0 14 05 58 0E 2A F0 0F FF F0 0F FF F0 0F FF :BD
-----------------------------------------------------
Sum: 55 25 55 56 52 44 D3 2D 5E 22 CC F0 07 33 44 FB :70

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
2700 F0 0F FF F0 0F FF F0 1F FF F8 0F FF F0 03 FF C0 :C2
2710 01 FF B0 0E 2A F0 14 05 58 0E 2A F0 01 FF B0 00 :C1
2720 00 00 00 A6 00 00 1D 00 00 C6 00 10 5A 08 0C 00 :07
2730 30 03 FF C0 00 00 00 00 1A 00 00 67 00 00 7A B0 :6D
2740 01 BF C0 03 CA A0 03 FF C0 00 00 00 00 00 00 00 :AF
2750 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 1A 00 00 67 :B1
2760 00 00 7A B0 01 BF C0 03 CA A0 03 FF C0 07 FF E0 :8F
2770 07 FF E0 07 FF E0 00 FF 00 00 FF 00 00 00 00 00 :CA
2780 1A 00 00 67 00 00 7A B0 01 BF C0 03 CA A0 03 FF :6A
2790 C0 05 55 40 02 AA A0 05 55 40 00 AA 00 00 55 00 :3F
27A0 00 00 00 00 80 00 00 20 00 00 10 00 00 03 C0 0A :7D
27B0 08 E0 04 00 30 0A 00 00 00 00 00 00 20 00 00 00 :46
27C0 00 00 00 00 00 00 00 00 07 E0 00 1B FE 00 3F FF C0 :FE
27D0 2F 7F F0 7F FF FC 5F BF FE 3F FF FC 2E FF F0 1B :A6
27E0 FF C0 0F FC 00 00 00 00 00 00 00 00 07 E0 00 1B FE :CA
27F0 00 3F FF C0 2F 7F F0 7F FF FC 5F BF FE 3F FF FC :6C
-----------------------------------------------------
Sum: 39 32 EF D0 E3 5D 4D 0F 2E A6 84 D2 1B 31 25 65 :C6

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
2800 2E FF F0 1B FF C0 0F FC 00 00 00 00 00 3E 00 01 :41
2810 FF C0 06 1E 30 08 3F 0C 08 7F 82 10 7F C3 10 FF :D0
2820 E6 7F FF F8 80 7F E0 80 07 00 C0 78 00 3F 80 00 :B9
2830 00 3E 00 01 FF C0 07 F3 F0 0F E1 FC 0F C0 FE 1F :C0
2840 C0 7F 1F 80 3E 7F 80 38 FF F8 E0 FF FF 00 FF F8 :1F
2850 00 3F 80 00 00 3E 00 01 FF C0 07 F2 30 0F E1 0C :E2
2860 0F C0 82 1F C0 43 1F 80 26 7F 80 38 80 78 E0 80 :C7
2870 07 00 C0 78 00 3F 80 00 00 00 00 06 00 00 0C 00 :10
2880 00 00 00 00 00 00 00 00 2A A2 AA 55 55 54 00 00 00 :74
2890 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0F FF F0 7F :7D
28A0 FF FE FF FF FF FF FF FF 1F FF F8 55 5D 54 2A AA :E7
28B0 AA 00 00 00 00 00 00 00 FF FF FF FF FF FF FF FE :20
28C0 05 55 50 2E AA AA 5D 55 55 AA AA AA 00 7E 00 00 :AF
28D0 1C 00 00 08 00 55 55 55 AA AA AA 55 55 55 AA AA :74
28E0 AA 55 55 54 00 18 00 08 18 10 06 18 60 01 81 80 :70
28F0 00 00 00 7C 00 3E 00 00 00 01 81 80 06 18 60 08 :42
-----------------------------------------------------
Sum: 5D A2 7A 4E 55 9A 05 0E FA D2 B1 F3 B7 45 FE FC :2F

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
2900 18 10 00 18 00 00 00 00 00 18 00 08 18 10 06 18 :A6
2910 60 01 81 80 00 00 00 7C 00 3E 00 00 00 01 81 80 :1E
2920 06 18 60 08 18 10 00 18 00 00 00 00 00 18 00 08 :E6
2930 18 10 06 18 60 01 81 80 00 00 00 7C 00 3E 00 00 :62
2940 00 01 81 80 06 18 60 08 18 10 00 18 00 00 00 00 :C8
2950 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
2960 00 00 00 03 00 00 04 00 00 00 00 00 00 00 00 07 :07
2970 00 00 00 00 00 00 00 FF F9 FF FF F9 FF FF F9 FF :E5
2980 FF F9 FF 00 00 00 03 00 9F E4 1F 9F E0 3F 9F :F9
2990 E0 7F 9F E0 7B 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :56
29A0 00 00 00 00 00 00 00 00 07 C0 00 0F E0 00 1F E0 :B5
29B0 00 1F C0 00 1F 80 00 1F 87 00 1F BF 00 00 00 00 :02
29C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 21 00 00 10 83 :B4
29D0 00 00 02 00 00 00 00 00 00 00 08 0C 00 10 08 00 :2E
29E0 00 00 00 FF F9 FF FF F9 FF FF F9 FF 8C 79 FF 21 :0A
29F0 00 00 10 83 00 9F FA 00 9F FF FF 83 F0 00 09 CC :11
-----------------------------------------------------
Sum: 75 D1 D8 9D 0E 47 DE 36 3D C2 02 31 12 CF FE 8E :C3

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
2A00 00 10 08 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :18
2A10 73 80 00 7B C3 FF 39 CF FF 00 07 FF 00 00 00 3C :79
2A20 0F FF FE 3F FF FE 1F FF 00 00 00 00 00 00 00 00 :66
2A30 00 00 00 00 00 00 00 01 08 00 00 84 00 00 00 00 :8D
2A40 00 00 00 00 03 00 00 02 00 00 00 00 00 00 00 FF :04
2A50 F9 FF FF F9 FF FF F9 FF FC 61 FF 01 08 00 00 84 :CF
2A60 00 0F FF FC 9F FC 00 07 F3 00 01 FA 00 00 00 00 :9A
2A70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 03 9C 00 E3 :82
2A80 DE 01 F9 CE 03 F0 00 03 00 03 FF F8 0F FF FE 07 :A9
2A90 FF FC 00 1F 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :1A
2AA0 00 00 00 00 00 00 80 00 00 40 00 00 00 00 00 00 :C0
2AB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 FF F9 FF FF F9 :EF
2AC0 FF FF F9 FF FF F9 FF 00 00 00 80 00 00 5F FF FF :CA
2AD0 03 FF FF 00 FF FF 01 FF FF 00 00 00 00 00 00 00 :FE
2AE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 C0 00 00 C0 00 :80
2AF0 00 E0 00 00 FC 00 00 FF 00 00 FE 00 00 E0 00 00 :B9
-----------------------------------------------------
Sum: 5A 78 F5 9B 60 E0 D1 D8 F5 A4 84 35 13 D9 BC A1 :E6

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
2B00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
2B10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
2B20 00 00 00 00 00 00 00 FF E0 7F FF E0 7F FF E0 3F :DA
2B30 FF E0 0F 00 00 00 00 00 00 9F FE 00 9F FF FF 9F :C7
2B40 FF FF 9F FF FF 00 00 00 00 1F 83 00 1F 80 00 1F :FB
2B50 80 00 1F C0 00 1F F0 00 0F FF 00 07 FF 00 01 FF :82
2B60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
2B70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 10 00 00 08 06 :1E
2B80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
2B90 00 00 00 FF F9 E0 FF F9 E0 FF F9 C0 07 F9 01 10 :79
2BA0 00 00 00 08 06 00 03 F0 3F 9F FF 9F FF 9F FF :18
2BB0 FF 00 00 00 F0 00 0E 00 00 1F 00 00 1F 00 00 3F :7A
2BC0 F8 00 FE FE 07 FC FE 1F F0 FC 0F C0 00 00 00 00 :CF
2BD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
2BE0 00 00 00 00 00 00 20 00 00 18 02 00 00 03 00 00 00 :3D
2BF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 FF :FF
-----------------------------------------------------
Sum: 75 DF D3 C2 EF 1E EB 56 76 57 87 16 64 76 88 4F :52

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
2C00 F9 04 7F F8 0C FF E0 1C FF A0 78 00 18 02 00 00 :AC
2C10 03 9F FF FC 9F FF FF 9F FF FF 9F FF FF 00 00 00 :74
2C20 00 00 3F 00 00 FB 80 03 F3 00 1F E3 00 7F 87 00 :B8
2C30 7E 0F 00 3C 07 00 00 03 00 00 00 00 00 00 00 00 :D3
2C40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
2C50 00 00 00 00 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :04
2C60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 1F F9 0F 1F F8 :3E
2C70 1F 1F F8 7F 1F F1 FF 00 04 00 00 00 00 1F F8 3E :1D
2C80 9F FE 1F 9F FF FE 9F FF FF 00 00 00 E0 00 00 E0 :B6
2C90 00 F0 E0 03 E0 E0 07 80 E0 0E 00 E0 0E 00 C0 0F :C5
2CA0 00 80 07 C1 00 01 E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :29
2CB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
2CC0 00 00 01 00 00 40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :41
```


▶8月号のPine，bamboo，plumさんの問題について，10月号にて天才の人，頭のいい人，アホな人，いろいろ出てきたようですが，XだYだZだの文字を見て瞬時に「パスッ！」してしまった私は，いったいなんなのでしょう？やっぱりアホでしょうか……．こんな私でもアドベンチャーやロールプレイングは好きなんですよねー．「魔法使いの丘」や「火吹山の魔法使い」シリーズなどのゲームブックも解きました．マップを書きながらやったのですが「火吹山の一」と「運命の森」はやりやすかったけど「バルサスの要塞」のマップの作りにくさといったら，それはもう

リスト2 ビデオ君 マシン語データ

```
2CD0 00 00 00 00 00 00 00 FF 19 FF FC 19 FF F0 79 FF :93
2CE0 E1 F9 FF 00 00 00 01 00 00 5E 11 FF 1F 87 FF 9F :8C
2CF0 FF FF 9F FF FF 00 00 00 00 00 00 00 E0 00 03 E0 :5E
-------------------------------------------------------
Sum: 18 37 5A 11 B3 0A E5 3F ED 0A 43 F9 FC 26 D9 A3 :6C

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
2D00 00 0F 80 00 1E 00 00 7F 83 00 FB C7 00 E1 EE 00 :40
2D10 C0 78 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :38
2D20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
2D30 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
2D40 00 00 00 FF F9 FF FF FF F9 FF FF F9 FF FF F9 FF 00 :DC
2D50 00 00 00 00 00 9F FF FF 9F FF FF 9F FF FF 9F FF :75
2D60 FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :FF
2D70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
2D80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
2D90 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
2DA0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
2DB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
2DC0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
2DD0 01 01 01 01 00 00 00 00 00 00 01 01 01 00 00 :07
2DE0 00 00 00 00 00 01 01 00 01 00 01 01 01 00 01 00 :07
2DF0 01 00 01 01 01 00 01 00 01 01 00 02 00 01 01 01 :0C
-------------------------------------------------------
Sum: C2 89 83 02 19 A0 01 78 24 00 F5 6A 01 DC 8F 01 :F2

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
2E00 00 00 00 00 00 01 01 01 00 02 00 01 01 00 01 00 :08
2E10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 01 01 :03
2E20 00 00 00 01 00 02 00 01 01 01 00 02 00 01 00 00 :09
2E30 00 01 01 01 01 00 01 00 01 00 00 01 00 00 01 00 :08
2E40 01 00 01 01 01 07 00 00 00 00 00 00 01 00 01 00 :0D
2E50 01 00 00 00 00 00 00 07 01 01 01 00 01 01 00 01 :0E
2E60 00 00 00 01 00 01 01 00 01 01 01 01 03 00 00 01 :0B
2E70 01 00 01 02 01 06 01 00 01 01 00 00 03 01 01 01 :14
2E80 01 00 00 00 00 01 01 01 01 00 00 00 00 01 01 01 :08
2E90 01 01 01 01 00 01 01 00 00 00 00 00 00 01 01 :08
2EA0 00 01 01 01 01 00 00 00 01 01 00 01 02 00 02 01 :0C
2EB0 00 01 01 00 00 00 01 01 00 01 00 01 01 00 01 01 :09
2EC0 00 01 01 00 01 01 00 01 00 01 01 05 01 00 00 00 :0D
2ED0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 04 01 01 01 01 :09
2EE0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
2EF0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
-------------------------------------------------------
Sum: 07 07 09 0A 07 16 09 0E 09 0C 06 12 11 06 0D 0B :B1

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
2F00 01 01 01 01 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :05
2F10 00 00 01 00 00 01 07 00 00 01 00 01 01 01 01 00 :0E
2F20 01 01 01 01 00 01 00 00 07 01 00 00 04 00 01 01 :13
2F30 01 00 00 00 01 01 01 00 04 00 00 01 01 00 00 01 :0B
2F40 00 01 01 01 00 01 00 01 01 01 00 01 00 00 01 01 :0A
2F50 00 00 01 00 00 00 00 00 01 01 00 00 00 00 01 00 :03
2F60 00 01 01 00 00 01 01 00 01 01 01 01 01 01 01 00 :0D
2F70 01 01 00 00 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :04
2F80 00 00 00 00 00 00 00 01 01 01 00 01 01 01 02 01 :09
2F90 01 01 01 01 02 01 01 01 00 01 01 01 00 00 00 00 :0C
2FA0 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 01 01 00 :03
2FB0 00 01 00 01 00 01 00 02 00 01 00 01 00 01 00 00 :08
2FC0 01 01 00 00 01 02 01 00 01 00 01 00 01 00 01 04 :0E
2FD0 01 00 00 01 01 02 02 01 02 01 00 01 00 01 00 01 :0E
2FE0 00 01 04 01 02 02 01 07 00 02 01 02 01 00 00 00 :1B
2FF0 00 00 00 00 01 04 01 02 00 07 01 03 03 01 05 01 :1D
-------------------------------------------------------
Sum: 07 09 0B 07 0A 12 10 10 12 11 05 0D 0D 07 0E 0B :C0

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
3000 00 00 01 00 01 00 00 01 06 01 03 03 01 01 01 01 :14
3010 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
3020 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
3030 01 01 01 07 00 00 00 01 00 00 00 01 01 01 00 00 :0E
3040 00 01 00 00 00 07 07 00 01 00 00 00 00 01 00 :11
3050 01 00 00 00 00 00 01 00 07 07 00 01 00 04 00 01 :16
3060 00 00 00 00 00 01 00 04 00 01 00 07 07 00 01 00 :15
3070 00 00 01 01 01 01 01 01 01 00 00 00 01 00 07 07 :16
3080 00 01 00 04 00 01 03 03 03 03 03 01 00 04 00 01 :1B
3090 00 07 07 00 01 00 00 01 02 02 02 02 01 00 :1B
30A0 00 00 01 00 07 07 00 01 00 04 00 01 02 02 02 02 :1D
30B0 02 01 00 04 00 01 00 07 07 00 01 00 00 01 04 :1C
30C0 04 01 04 04 01 00 00 00 01 00 07 07 00 01 00 04 :22
30D0 00 01 01 02 02 02 01 01 00 04 00 01 00 07 07 00 :1D
30E0 00 00 00 00 01 04 04 01 04 04 01 00 00 00 00 00 :13
30F0 07 07 00 00 01 01 01 01 02 02 02 02 02 01 01 01 :1F
-------------------------------------------------------
Sum: 11 16 12 18 11 1B 14 17 23 1E 15 1C 12 19 18 17 :74

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
3100 01 00 00 07 07 00 00 01 00 05 01 00 00 00 00 00 :16
3110 01 06 00 01 00 00 07 07 00 00 01 00 01 01 00 01 :1A
3120 00 01 00 01 01 00 01 00 00 07 07 00 00 00 00 00 :12
3130 04 00 01 00 01 00 04 00 00 00 00 00 07 01 01 01 :14
3140 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
3150 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
3160 01 01 01 07 00 00 00 01 00 04 02 02 02 02 02 01 :1A
3170 00 04 00 00 00 07 01 02 00 00 01 00 01 02 00 00 :12
3180 00 02 01 00 01 00 00 00 01 01 02 00 00 01 00 01 :0A
3190 02 02 02 02 02 01 00 01 00 00 00 01 01 02 00 00 :10
31A0 01 00 01 01 01 04 01 01 01 00 01 00 00 00 01 01 :0E
31B0 02 00 00 04 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 :07
31C0 00 01 01 01 00 00 01 01 01 01 01 04 01 01 01 01 :10
31D0 01 00 00 00 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 01 :04
31E0 00 00 00 00 00 00 00 01 01.00 00 00 00 00 00 00 :02
```

```
31F0 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 00 00 00 01 :04
-------------------------------------------------------
Sum: 10 13 09 1A 10 0F 11 11 06 14 13 0A 0F 0D 07 0A :EB

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
3200 01 01 01 01 00 01 01 01 01 01 00 00 01 01 01 00 :0C
3210 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 04 00 00 02 :07
3220 01 01 00 00 00 01 00 01 01 01 00 01 01 01 00 01 :0A
3230 00 00 02 01 01 00 00 00 01 00 01 00 00 00 00 00 :06
3240 01 00 01 00 00 02 01 01 00 00 00 01 00 01 00 01 :09
3250 06 01 00 01 00 01 00 00 02 01 07 00 00 00 04 00 :17
3260 01 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 07 01 01 01 :0C
3270 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
32B0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
3290 01 01 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 06 00 00 00 :0A
32A0 00 00 00 00 00 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 :02
32B0 00 00 00 00 00 00 00 01 01 0C 00 02 02 02 02 :0A
32C0 02 02 00 00 00 02 02 00 00 02 02 01 01 00 01 01 :10
32D0 01 01 01 01 02 00 00 01 01 02 00 01 01 02 01 01 :10
32E0 00 01 01 01 01 01 01 00 00 00 01 01 02 00 01 01 :0C
32F0 02 01 01 00 00 00 01 01 02 00 00 00 00 01 01 02 :0C
-------------------------------------------------------
Sum: 12 0B 0B 0B 06 0B 09 07 0C 0A 0D 07 1B 0B 0E 0E :BD

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
3300 02 01 01 02 01 01 00 00 00 01 01 02 00 00 00 00 :0C
3310 01 01 01 01 01 01 01 02 01 01 00 00 00 01 01 02 00 :0E
3320 00 00 00 01 01 01 01 01 02 01 01 00 00 00 01 :0B
3330 01 02 00 00 02 02 01 01 02 00 01 01 02 01 01 00 :11
3340 00 00 01 01 02 00 01 01 02 01 01 02 00 01 01 02 :10
3350 01 01 00 00 00 01 01 00 00 01 01 00 01 01 00 00 :0B
3360 01 01 00 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :04
3370 00 00 00 00 00 00 00 01 01 00 00 00 00 00 00 00 :02
3380 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 00 00 00 00 00 :02
3390 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 01 01 :04
33A0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
33B0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
33C0 01 01 01 01 00 02 02 02 05 01 01 01 01 01 02 02 :18
33D0 02 02 02 02 00 01 01 00 02 02 02 05 01 00 00 00 :16
33E0 01 02 02 02 02 02 02 00 01 01 02 01 01 01 01 01 :16
33F0 00 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 02 01 01 02 02 02 :13
-------------------------------------------------------
Sum: 0C 0E 0B 0E 0D 0E 0F 0A 11 0D 0F 10 0B 0B 0C 0B :D1

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
3400 02 02 00 00 00 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 01 :18
3410 01 01 01 01 01 01 00 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :0F
3420 02 01 01 02 02 02 02 02 00 00 02 02 02 02 02 02 :1A
3430 02 02 02 02 01 01 02 01 01 01 01 00 01 00 01 :13
3440 01 01 01 01 01 01 01 01 02 02 02 02 02 02 00 :15
3450 00 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 01 01 01 01 01 :18
3460 01 01 00 01 01 01 01 01 01 01 01 02 01 01 02 :11
3470 02 02 02 02 00 00 02 02 02 02 02 02 02 02 02 :1C
34B0 01 01 02 01 01 01 01 01 00 01 01 01 01 01 01 01 :10
3490 01 01 01 01 02 02 02 02 02 00 00 00 00 00 :11
34A0 00 00 00 00 00 00 01 01 01 01 01 01 01 01 00 01 :09
34B0 01 01 01 01 01 01 01 01 00 01 01 06 03 00 00 00 :13
34C0 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 01 01 :05
34D0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
34E0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
34F0 01 01 01 01 00 01 06 05 00 01 01 01 01 01 01 01 :17
-------------------------------------------------------
Sum: 11 12 11 11 0D 11 19 18 0F 13 14 17 15 12 0F 10 :27

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
3500 00 00 00 00 00 01 01 00 01 00 00 00 00 00 01 00 :04
3510 01 02 02 00 00 00 00 01 01 00 01 01 01 01 01 01 :0C
3520 00 01 00 04 02 02 00 00 01 04 00 01 01 00 03 01 :14
3530 00 00 00 00 01 00 01 02 02 00 00 01 01 00 01 01 :0A
3540 00 02 01 00 01 03 01 01 00 01 00 00 00 00 00 00 :0A
3550 00 01 01 00 03 01 00 01 01 01 01 00 00 00 01 :0C
3560 04 00 00 00 01 01 00 01 01 00 01 00 00 00 00 00 :09
3570 00 01 01 01 00 00 00 01 01 00 01 00 00 01 00 01 :0B
3580 01 01 01 01 01 01 03 00 00 00 01 01 00 01 00 00 :0C
3590 00 00 01 01 02 02 02 01 02 03 00 00 00 01 01 00 :10
35A0 01 00 01 01 01 00 00 00 01 00 01 01 03 00 00 00 :0A
35B0 01 01 00 01 00 00 00 00 00 01 01 00 01 01 01 :08
35C0 01 01 01 01 07 00 01 01 01 00 00 00 00 00 00 :0F
35D0 00 00 00 00 00 07 01 00 01 01 01 01 01 01 01 :0F
35E0 01 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 00 00 00 00 00 :03
35F0 00 00 00 00 01 04 01 03 01 03 01 04 01 01 01 01 :16
-------------------------------------------------------
Sum: 0A 0A 09 0A 14 0F 11 0C 0D 10 09 0C 0B 07 0A 0B :BA

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
3600 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
3610 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
3620 01 01 01 01 00 00 01 00 00 00 00 01 00 00 00 00 :06
3630 00 00 01 00 00 01 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 :04
3640 00 00 00 00 00 00 00 01 01 07 00 00 00 00 00 00 :09
3650 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 07 01 01 01 00 :0B
3660 01 01 00 00 00 00 00 00 00 01 01 00 01 01 01 07 :0E
3670 00 00 00 00 00 00 00 01 00 01 00 00 00 00 00 00 :02
36B0 00 07 01 01 01 01 01 01 01 00 00 00 00 00 01 01 :10
3690 01 01 01 01 01 07 00 00 00 00 00 01 00 01 00 01 :0F
36A0 00 01 00 00 00 00 00 07 01 00 01 01 01 00 00 00 :0C
36B0 01 00 01 00 00 00 01 01 01 00 01 01 00 04 06 01 :12
36C0 00 00 01 00 00 00 01 00 00 01 05 02 00 01 01 00 :0C
36D0 03 01 02 00 00 01 00 00 00 01 00 00 02 01 02 00 :0D
36E0 01 01 00 03 01 00 00 01 00 00 00 00 01 00 00 :08
36F0 01 02 00 01 01 00 01 02 00 00 01 00 00 00 00 :09
-------------------------------------------------------
```

…。しかし，みんなそれなりに楽しめますので，皆さんもよかったらどうですか。

（ファンタジックが好きっ…のぽっぽSL）

リスト2 ビデオ君　マシン語データ

```
Sum: 0B 11 0A 0A 06 0C 0B 11 06 0D 0B 0F 07 0C 0E 0C :B5

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
3700 01 00 00 02 01 00 01 01 00 01 00 00 01 02 02 00 :0C
3710 00 00 02 02 01 00 00 01 00 01 01 01 02 00 00 01 :0C
3720 04 02 01 00 01 02 04 01 00 00 02 01 01 01 01 01 :16
3730 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
3740 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
3750 01 01 01 07 00 05 01 01 01 01 00 00 00 01 01 01 :16
3760 01 01 01 05 00 07 01 00 00 00 01 06 00 00 03 00 :1A
3770 03 00 00 05 01 00 00 00 01 01 00 00 00 00 01 00 :0C
3780 01 00 02 00 01 00 01 00 00 00 01 01 00 00 00 00 :07
3790 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 02 :02
37A0 00 01 00 00 06 00 00 05 03 05 00 00 06 00 00 01 :1B
37B0 00 01 01 00 01 01 04 00 00 00 01 03 01 00 00 00 :0D
37C0 02 01 01 00 01 07 00 01 04 00 04 00 00 01 00 01 :17
37D0 00 00 03 04 03 01 00 07 07 00 00 00 04 00 00 00 :1D
37E0 01 01 01 00 00 00 02 00 00 00 07 01 00 00 00 00 :0D
37F0 01 00 00 02 05 02 00 00 01 00 00 00 00 01 01 00 :0D
----------------------------------------------------------
Sum: 11 0A 0F 1D 17 1B 10 13 13 0B 13 0F 12 07 0C 08 :09

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
3800 00 00 00 00 01 00 03 02 03 00 01 00 00 00 00 00 :0A
3810 01 01 00 00 01 00 01 00 00 00 00 00 00 01 00 00 :05
3820 01 00 00 01 01 05 00 01 00 00 00 00 04 00 04 00 :11
3830 00 00 00 01 00 02 01 01 02 01 01 01 00 01 00 03 :0E
3840 02 03 00 01 00 01 01 03 01 07 00 01 01 01 00 00 :17
3850 00 00 06 00 06 00 00 00 01 01 01 00 07 01 01 01 :19
3860 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
3870 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
3880 01 01 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :04
3890 00 00 00 00 00 01 01 00 01 00 00 00 01 00 01 00 :05
38A0 00 01 00 00 01 00 01 00 01 01 00 01 00 00 00 01 :07
38B0 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 01 00 01 00 :08
38C0 00 00 01 00 01 00 01 00 00 00 01 01 00 00 01 01 :07
38D0 00 01 00 00 00 01 06 01 00 01 00 01 00 01 00 01 :0D
38E0 00 01 01 00 01 01 01 00 01 01 01 00 00 01 00 00 :09
38F0 01 00 01 00 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :04
----------------------------------------------------------
Sum: 08 0B 0C 07 0F 0F 11 0A 0E 09 0E 07 10 08 0B 09 :B7

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
3900 00 00 00 00 00 00 00 01 01 00 00 00 00 00 00 01 :03
3910 00 00 00 01 01 00 00 00 00 00 01 01 00 00 00 00 :04
3920 00 01 01 00 00 01 00 00 01 00 00 00 00 01 01 00 :06
3930 00 00 00 00 00 01 00 00 01 00 00 01 00 00 00 00 :03
3940 01 01 00 00 00 00 00 00 01 00 00 01 00 00 01 00 :05
3950 00 00 00 01 01 00 02 02 00 00 00 01 00 00 01 00 :08
3960 00 01 00 02 02 00 01 01 00 02 02 00 00 01 01 01 :0E
3970 00 00 01 01 00 00 02 02 00 01 01 00 00 00 00 00 :08
3980 04 00 00 00 00 00 04 00 00 00 00 00 01 01 01 01 :0C
3990 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
39A0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
39B0 01 01 01 01 00 00 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 :36
39C0 05 05 05 00 00 01 07 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :17
39D0 00 00 00 00 00 00 00 00 07 01 05 00 01 01 06 06 :1B
39E0 06 06 06 06 06 06 06 01 01 00 05 01 01 05 00 00 :38
39F0 00 00 00 04 01 03 01 04 00 00 00 00 00 00 05 01 01 :14
----------------------------------------------------------
Sum: 13 11 10 12 0D 0E 1E 12 13 0B 15 0C 0A 15 13 11 :13

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
3A00 05 00 06 00 01 00 00 01 02 01 00 00 01 00 06 00 :17
3A10 05 01 01 05 00 06 00 02 00 01 01 02 01 01 00 02 :1C
3A20 00 06 00 05 01 01 05 00 06 00 01 00 02 02 00 02 :1F
3A30 02 00 01 00 06 00 05 01 01 05 00 06 00 02 00 01 :1E
3A40 01 02 01 01 00 02 00 06 00 05 01 01 05 00 06 00 :1F
3A50 01 00 00 01 02 01 00 00 01 00 06 00 05 01 01 05 :18
3A60 00 06 00 02 00 00 01 03 01 00 00 02 00 06 00 05 :1A
3A70 01 01 04 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 01 00 :08
3A80 00 00 04 01 01 04 01 01 00 06 06 06 06 06 06 :36
3A90 06 06 00 01 01 04 01 07 00 03 03 00 00 00 00 :20
3AA0 00 00 00 00 00 00 03 03 00 07 07 00 04 05 05 05 :27
3AB0 05 05 05 00 05 05 05 05 05 05 04 00 07 01 01 01 :3B
3AC0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
3AD0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
3AE0 01 01 01 01 00 00 00 00 00 00 00 06 06 06 00 00 :16
3AF0 00 00 00 00 00 01 01 00 00 00 00 02 00 00 00 00 :04
----------------------------------------------------------
Sum: 1D 1E 19 13 13 1A 19 1F 12 23 1F 1B 27 20 1C 1D :BB

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
3B00 00 00 00 01 00 00 00 00 01 01 00 00 00 00 02 00 :05
3B10 00 00 00 00 00 01 01 01 00 00 00 01 07 00 00 00 :0B
3B20 00 02 00 00 00 00 00 00 01 01 01 01 00 00 07 01 :0F
3B30 00 05 05 00 00 00 00 00 00 00 01 01 06 01 06 01 01 :1B
3B40 00 01 01 00 05 05 00 03 00 00 00 00 00 02 00 00 :11
3B50 00 02 00 00 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 03 :07
3B60 00 03 00 03 00 03 00 01 01 01 00 00 00 00 00 00 :0C
3B70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 00 00 00 00 :02
3B80 01 00 00 00 05 00 00 02 02 02 00 00 01 01 00 :10
3B90 00 00 01 01 01 00 00 05 00 02 04 04 04 02 00 :1C
3BA0 01 01 00 01 01 01 01 01 01 00 00 02 03 03 03 :14
3BB0 03 02 00 01 01 00 01 01 01 01 01 01 00 00 02 :10
3BC0 06 00 00 06 02 00 01 01 00 00 00 00 00 00 00 :10
3BD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 07 00 00 00 02 02 :0C
3BE0 00 00 06 00 06 00 00 03 03 00 00 00 07 01 01 01 :1C
3BF0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
----------------------------------------------------------
Sum: 0C 11 0E 0E 17 0C 05 14 0B 0C 12 0F 17 12 14 0E :F8

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
3C00 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
3C10 01 01 01 07 00 01 00 00 00 00 01 01 01 01 01 00 :10
3C20 00 00 00 00 07 01 00 00 00 01 02 00 01 00 00 :0C
3C30 00 01 00 01 01 01 01 01 01 01 02 02 02 01 02 00 :11
3C40 06 01 01 01 00 00 00 00 00 00 01 01 02 02 02 :11
3C50 01 02 00 00 00 01 02 00 00 06 01 01 01 00 01 01 :11
3C60 01 01 01 01 01 01 01 00 01 02 00 00 01 02 02 02 :11
3C70 00 01 01 06 00 00 00 00 00 00 01 02 00 00 01 :0C
3C80 02 02 02 00 01 01 02 00 00 00 01 00 04 00 00 01 :10
3C90 00 00 01 02 02 00 00 01 01 02 00 00 00 01 00 04 :0E
3CA0 00 01 06 01 01 00 00 00 00 06 01 01 02 00 00 00 :13
3CB0 01 00 00 00 01 00 00 00 00 01 01 01 01 01 01 01 :09
3CC0 01 01 00 01 01 01 01 00 04 02 00 01 00 00 04 :12
3CD0 01 01 00 00 00 00 00 00 00 06 01 00 02 04 00 02 :11
3CE0 00 06 00 01 01 00 01 01 00 01 00 00 06 01 00 00 :12
3CF0 00 00 01 00 00 00 01 01 00 01 01 00 01 00 00 06 :0C
----------------------------------------------------------
Sum: 0F 13 0F 16 0A 0E 0B 06 04 1F 0D 0B 1A 0F 0A 19 :F7

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
3D00 01 01 01 01 01 01 01 00 01 01 01 00 00 00 00 01 :0B
3D10 05 03 01 00 00 00 00 00 00 00 02 01 01 01 01 01 :0F
3D20 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
3D30 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
3D40 01 01 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 02 02 :09
3D50 00 02 02 01 00 01 07 00 01 02 01 02 01 02 01 00 :17
3D60 01 02 01 00 01 02 01 00 07 07 00 02 01 00 01 00 :1A
3D70 01 02 00 01 02 01 00 01 02 01 00 07 07 00 01 00 :1A
3D80 01 00 01 00 01 00 01 03 01 00 01 03 01 00 07 07 :1B
3D90 00 02 01 00 01 00 01 02 00 01 01 00 00 00 01 00 :0A
3DA0 00 07 01 00 01 02 01 02 01 02 01 00 01 01 00 01 :15
3DB0 00 01 00 01 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :04
3DC0 00 00 01 00 00 00 00 01 01 01 04 04 04 04 04 04 :1C
3DD0 01 00 01 06 06 06 06 01 00 01 01 02 02 02 02 :2B
3DE0 02 02 04 02 00 05 04 04 04 04 04 05 00 01 01 04 :2E
3DF0 04 04 04 04 02 04 02 00 05 04 03 03 03 04 05 00 :33
----------------------------------------------------------
Sum: 13 1D 15 13 12 19 1A 15 1A 19 13 1F 17 12 1C 1B :74

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
3E00 01 01 04 04 04 04 02 04 02 00 05 04 03 03 03 :30
3E10 04 00 00 01 01 04 04 04 04 02 04 02 00 05 04 :2B
3E20 04 04 04 04 05 00 01 01 04 04 04 04 04 02 04 02 :33
3E30 00 01 06 06 06 06 01 00 01 01 02 04 04 04 04 :34
3E40 02 04 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 01 01 :0B
3E50 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
3E60 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
3E70 01 01 01 01 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 05 00 :0A
3E80 00 00 00 00 00 01 01 00 01 01 01 00 01 04 01 00 :0B
3E90 00 01 00 03 01 01 01 01 01 07 00 00 00 00 00 02 :12
3EA0 01 02 00 00 01 00 01 04 00 00 00 07 01 01 01 01 :14
3EB0 00 00 00 04 01 00 00 01 00 01 00 01 01 01 01 07 :12
3EC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 01 02 01 02 :07
3ED0 00 07 01 01 01 00 00 01 00 01 01 01 00 01 00 01 :10
3EE0 02 01 02 01 01 07 00 01 00 00 01 00 01 00 00 00 :11
3EF0 01 00 01 03 01 02 00 07 01 02 01 00 00 01 00 01 :15
----------------------------------------------------------
Sum: 12 18 16 1E 18 1B 14 1A 11 19 0E 1A 16 16 1C 1E :77

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
3F00 01 01 00 01 00 01 06 01 01 01 01 01 02 01 00 00 :12
3F10 01 00 00 00 01 00 01 00 01 06 01 01 01 01 07 00 :15
3F20 01 00 00 01 00 01 01 01 00 01 00 01 02 01 03 00 :0D
3F30 07 01 01 01 00 00 00 00 00 00 00 01 00 01 02 :0E
3F40 01 03 01 01 07 00 01 00 01 02 01 00 01 00 00 00 :13
3F50 00 01 02 01 03 00 07 01 04 01 00 02 01 02 00 05 :1E
3F60 01 06 04 04 01 00 01 01 01 07 00 01 00 00 00 :1C
3F70 00 03 03 00 01 02 02 01 04 00 00 00 07 01 01 01 :1A
3F80 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :10
----------------------------------------------------------
Sum: 0D 10 0C 0A 0E 05 14 06 0D 0D 0B 06 11 07 0D 09 :B9
```

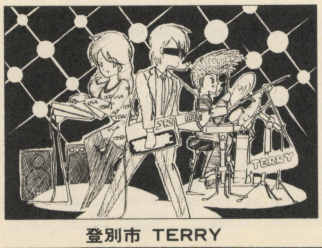
リスト3 ビデオ君　ソース・リスト

```
10 'WID[]
20 'X=9;Y=14;X1=0;Y1=0;X2=1;Y2=1;X3=0;Y3
=1;X4=17;Y4=1;X5=0;Y5=1;X6=9;Y6=2;X7=-1;
Y7=0;DI=5;PO=1;MY=3;MY1=0;ONG=150;DEM=11
;EN=605;NE=61;WAL=30;TI=0;TI1=10;TI2=0;T
I3=100;SPT=101;SC=0;HIS=2000
30 'CH=-1;CH3=-1;CH6=-1;CH9=-1;IN1=0;IN2
=0;IN3=0;G=0;LIN=0;P=475;F=0;BB=0;BB1=0
40 'GA=$7C10;CH1=$7A10;CH4=$7A90;CH7=$7B
10;CH10=$7B90;CH2=CH1+12;CH5=CH4+12;CH8=
CH7+12;CH11=CH10+12
50 'CH1(0)=7;CH1(1)=1;CH1(3)=3;CH1(4)=5;
CH4(0)=17;CH4(2)=19;CH7(0)=13;CH7(2)=15;
CH10(0)=9;CH10(2)=11
60 'CH2(-1)=0;CH2(1)=1;CH5(-1)=0;CH5(1)=
1;CH8(-1)=0;CH8(1)=1;CH11(-1)=0;CH11(1)=
1
70 'FOR J=0 TO 15;FOR I=19 TO 25;PUT[I,J
,70];NEXT;NEXT
80 'FOR I=20 TO 23;PUT[I,0,NE];NE=NE+1;N
EXT
90 'FOR I=20 TO 24;PUT[I,1,NE];NE=NE+1;N
EXT
100 'LOC[30,4,7];?"HI-SCORE";LOC[33,5,7]
;?" 2000"
110 'LOC[33,8,7];?"SCORE";LOC[33,9,7];?"
   0"
120 'LOC[30,12,7];?"SCENE  1"
130 'FOR I=21 TO 23;PUT[I,10,28];NEXT
140 'LOC[29,18,7];?"Inventory"
150 'FOR I=21 TO 23;PUT[I,13,0];NEXT
160 'LINE[470,172,610,178,7,2,0];LINE[47
5,174,605,176,4,2,0]
170 'LINE[470,182,610,188,7,2,0];LINE[47
5,184,605,186,0,2,0]
180 'GOTO DEMO
190 'START;MAZE[]
200 'IF MY1=0 THEN PUT[23,10,0] FI;SOU1[
3]
```

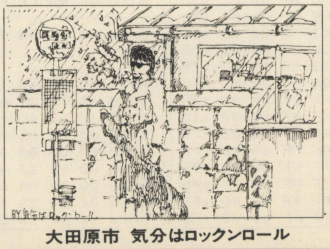
▶10月号のp.168のコンビニエンス…の親分氏の意見に一言．もしあなたが本当にそう思うのなら，あなた自身が「くだらなくない」イラストを書いて投稿すべきではないでしょうか？自分自身が実行しなければ，それは単なる「たわごと」としか理解されないと思います．P.S. 最後にもう一言．人のイラスト，文章等を「バカらしい」，「くだらない」などと言うのはよしましょう．その人に失礼です．あと呼び捨ても．
P.S.2 マナーを守って楽しい投稿!!ちゃんちゃん

（渡辺剛司）

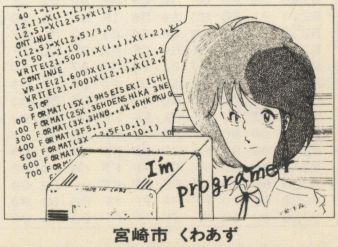
```
210 'MAIN:SOU[ONG,0,10]:ONG=ONG-20:IF ON
G=70 THEN ONG=150 FI
220 'A=GET:IF A=52 THEN X1=-1:Y1=0:GOTO
ST FI:IF A=54 THEN X1=1:Y1=0:GOTO ST FI
230 'IF A=56 THEN Y1=-1:X1=0:GOTO ST FI:
IF A=50 THEN Y1=1:X1=0:GOTO ST FI
240 'IF A=32 AND IN3=1 THEN FOR J=0 TO 2
00:SOU[200-J,0,0]:FOR I=0 TO 7:POKE $FD3
8,I:FOR K1=0 TO 10:NEXT:NEXT:NEXT:POKE $
FD38,0:PUT[23,13,0]:PUT[X6,Y6,0]:X6=26:Y
6=0:IN3=0:SPT=0 FI
250 'IF A=0 GOTO ST FI
260 'X1=0:Y1=0:GOTO PU
270 'ST:IF X1=0 AND Y1=0 GOTO PU FI
280 'Z=D[X+X1,Y+Y1]:IF Z=1 THEN X1=0:Y1=
0:GOTO ENE FI
290 'IF Z=2 AND IN1=0 THEN INVEN[21,26]:
IN1=1:SOU1[2]:SCR[10]:GOTO TA FI
300 'IF Z=8 AND IN1=0 THEN INVEN[21,26]:
IN1=1:Z1=1:SOU1[2]:SCR[10]:GOTO TA FI
310 'IF Z=3 AND IN2=0 THEN INVEN[22,25]:
IN2=1:SOU1[2]:SCR[20]:GOTO TA FI
320 'IF Z=9 AND IN2=0 THEN INVEN[22,25]:
IN2=1:Z1=1:SOU1[2]:SCR[20]:GOTO TA FI
330 'IF Z=4 AND IN3=0 THEN INVEN[23,29]:
IN3=1:SOU1[2]:SCR[30]:GOTO TA FI
340 'IF Z=5 AND IN1=0 AND IN2=1 THEN LIN
=1 FI
350 'IF Z=10 THEN D1[X+X1,Y+Y1,0]:TI2=0:
TI3=100:SOU1[2]:SCR(WAL-29)*10] FI
360 'IF LIN=1 THEN LINE[P-1,184,P,186,6,
2,0]:WAIT[20]
370 'IF P=605 THEN PUT[21,13,26]:PUT[22,
13,0]:LINE[475,184,605,186,0,2,0]:IN1=1:
IN2=0:LIN=0:P=475 FI P=P+1:LIN=0 FI
380 'IF Z=6 AND IN1=1 AND Z1=1 THEN PUT[
X+X1,Y+Y1,23]
390 'FOR I=EN TO 475 STEP-1:LINE[I,174,I
,176,0,0,0]:SOU[30,0,0]:SCR[1]:NEXT
400 'PUT[21,13,0]:PUT[22,13,0]:IN1=0:IN2
=0:Z1=0:CLEAR[]:WAL=WAL+1:SCE[]:START2[]
:LINE[475,184,605,186,0,2,0]:P=475:GOTO
START FI
410 'IF Z=6 AND IN1=1 THEN PUT[X+X1,Y+Y1
,24]:PUT[21,13,0]:IN1=0
420 'SOU1[1]:FOR J=0 TO 9:WAIT[100]:NEXT
:PUT[X+X1,Y+Y1,22] FI
430 'IF Z>1 AND Z<7 OR Z=8 OR Z=9 THEN G
OTO ENE FI
440 'IF Z=7 THEN IF X+X1=0 THEN PUT[X,Y,
0]:X=18:GOTO PU FI IF X+X1=18 THEN PUT[X
,Y,0]:X=0:GOTO PU FI FI
450 'TA:DI=CH1(X1+Y1*2+2)+CH2(CH)
460 'PUT[X,Y,0]
470 'PU:X=X+X1:Y=Y+Y1:PUT[X,Y,DI]:CH=-CH
480 'IF (X=X2 AND Y=Y2) OR (X=X4 AND Y=Y
4) OR (X=MM AND Y=NN) THEN START1[] FI
490 'ENE:IF SPT>100 THEN CONSEN[]:MONS[]
 ELSE WAIT[120] FI SPT=SPT+1:IF SPT=100
THEN X6=9:Y6=2 FI
500 'IF X=X6 AND Y=Y6 AND EN<604 THEN EN
=EN+2:LINE[EN-1,174,EN,176,4,2,0] FI
510 'IF TI=4 THEN LINE[EN,174,EN,176,0,0
,0]:IF EN=475 THEN START1[] FI EN=EN-1:T
I=0 FI TI=TI+1
520 'TI2=TI2+1:IF TI2=200 THEN D1[9,8,10
]:PUT[9,8,WAL+15]:TI3=0 FI
530 'TI3=TI3+1:IF TI3=50 THEN D1[9,8,0]:
PUT[9,8,0]:TI2=0 FI
540 'GOTO MAIN
550 'MAZE:AD=$2DC0:IF WAL=45 THEN WAL=30
:G=0 FI
560 'FOR J=0 TO 15:FOR I=0 TO 18:D1[I,J,
0]:NEXT:NEXT
570 'FOR J=0 TO 15:FOR I=0 TO 18
580 'JJ=PEEK(AD+G)
590 'IF JJ=1 THEN D1[I,J,1]:PUT[I,J,WAL]
 FI
600 'IF JJ=2 THEN D1[I,J,2]:PUT[I,J,26]
FI
610 'IF JJ=3 THEN D1[I,J,3]:PUT[I,J,25]
FI
620 'IF JJ=4 THEN D1[I,J,4]:PUT[I,J,29]
FI
630 'IF JJ=5 THEN D1[I,J,5]:PUT[I,J,21]
FI
640 'IF JJ=6 THEN D1[I,J,6]:PUT[I,J,22]
FI
650 'IF JJ=7 THEN D1[I,J,7]:PUT[I,J,27]
FI
660 'G=G+1:NEXT:NEXT
670 'MA:I=RND(17)+1:J=RND(14)+1
680 'IF D[I,J]=2 THEN D1[I,J,8]:RETURN F
I
690 'IF D[I,J]=3 THEN D1[I,J,9]:RETURN F
I
700 'GOTO MA:SCE[]:RETURN
710 'CONSEN:Z5=D[X6+X7,Y6+Y7]
720 'IF Z5>0 THEN Z6=1
730 'IF Z6=1 AND X7=-1 OR X7=1 THEN IF D
[X6,Y6-1]=0 AND D[X6,Y6+1]=0 THEN R=RND(
10000)-5000:Y7=SGN(R):X7=0:Z6=0:GOTO CON
 FI
740 'IF D[X6,Y6-1]=0 THEN Y7=-1:X7=0 FI
IF D[X6,Y6+1]=0 THEN Y7=1:X7=0 FI X7=-X7
:Z6=0:GOTO CON FI
750 'IF Z6=1 AND Y7=-1 OR Y7=1 THEN IF D
[X6-1,Y6]=0 AND D[X6+1,Y6]=0 THEN R=RND(
10000)-5000:X7=SGN(R):Y7=0:Z6=0:GOTO CON
 FI
760 'IF D[X6-1,Y6]=0 THEN X7=-1:Y7=0 FI
IF D[X6+1,Y6]=0 THEN X7=1:Y7=0 FI Y7=-Y7
:Z6=0 FI ELSE WAIT[10] FI
770 'CON:CDI=CH10(X7+Y7+1)+CH11(CH9)
780 'PUT[X6,Y6,0]:X6=X6+X7:Y6=Y6+Y7:PUT[
X6,Y6,CDI]:CH9=-CH9
790 'RETURN
800 'MONS:Z2=D[X2+X3,Y2+Y3]:Z3=D[X4+X5,Y
4+Y5]
810 'IF Z2>0 THEN Z4=1
820 'IF Z4=1 AND X3=-1 OR X3=1 THEN IF D
[X2,Y2-1]=0 AND D[X2,Y2+1]=0 THEN R=RND(
10000)-5000:X3=SGN(R):X3=0:Z4=0:GOTO NEX
 FI
830 'IF D[X2,Y2-1]=0 THEN Y3=-1:X3=0 FI
IF D[X2,Y2+1]=0 THEN Y3=1:X3=0 FI X3=-X3
:Z4=0:GOTO NEX FI
840 'IF Z4=1 AND Y3=-1 OR Y3=1 THEN IF D
[X2-1,Y2]=0 AND D[X2+1,Y2]=0 THEN R=RND(
10000)-5000:X3=SGN(R):Y3=0:Z4=0:GOTO NEX
 FI
850 'IF D[X2-1,Y2]=0 THEN X3=-1:Y3=0 FI
IF D[X2+1,Y2]=0 THEN X3=1:Y3=0 FI Y3=-Y3
:Z4=0 FI ELSE WAIT[10] FI
860 'NEX:MDI=CH4(X3+Y3+1)+CH5(CH3)
870 'PUT[X2,Y2,0]:X2=X2+X3:Y2=Y2+Y3:PUT[
X2,Y2,MDI]:CH3=-CH3
880 'IF Z3>0 THEN DI2=RND(4):IF DI2=0 TH
EN X5=-1:Y5=0 FI
890 'IF DI2=1 THEN X5=1:Y5=0 FI IF DI2=2
 THEN Y5=-1:X5=0 FI
900 'IF DI2=3 THEN Y5=1:X5=0 FI GOTO NEX
1 FI
910 'MDI1=CH4(X5+Y5+1)+CH5(CH3)
920 'PUT[X4,Y4,0]:X4=X4+X5:Y4=Y4+Y5:PUT[
X4,Y4,MDI1]
930 'NEX1:IF BB=0 THEN MM=RND(15)+2:NN=R
ND(12)+2 IF D[MM,NN]=0 THEN BB=1:TI1=0 F
I FI
940 'IF BB=1 THEN R=RND(4):IF R=0 THEN M
N=-1:NM=0 FI
950 'IF R=1 THEN MN=1:NM=0 FI IF R=2 THE
N NM=-1:MN=0 FI
960 'IF R=3 THEN NM=1:MN=0 FI BB=2 FI
970 'IF BB=2 AND D[MM+MN,NN+NM]=0 THEN B
B1=1 ELSE BB=0 FI
980 'MDI2=CH7(MN+NM+1)+CH8(CH6)
990 'IF BB1=1 THEN PUT[MM,NN,0]:IF TI1<1
0 THEN TI1=TI1+1 ELSE MM=MM+MN:NN=NN+NM
FI IF D[MM,NN]>0 THEN BB=0:BB1=0 ELSE PU
T[MM,NN,MDI2]:CH6=-CH6 FI ELSE WAIT[10]
FI
1000 'IF (X=X2 AND Y=Y2) OR (X=X4 AND Y=
Y4) OR (X=MM AND Y=NN) THEN START1[] FI
1010 'RETURN
1020 'INVEN:PUT[X1,13,%2]:D1[X+X1,Y+Y1,0
]:RETURN
1030 'START1:PUT[X,Y,60]:SOU1[5]:MY=MY-1
:IF MY=0 THEN DIE[]:GOTO DEMO FI FOR I=0
 TO 9:WAIT[100]:NEXT
1040 'PUT[X,Y,0]:PUT[X2,Y2,0]:PUT[X4,Y4,
0]:PUT[X6,Y6,0]:PUT[MM,NN,0]:PUT[20+MY,1
0,0]
1050 'START2:X=9:Y=14:X1=0:Y1=0:X2=1:Y2=
1:X3=0:Y3=1:X4=17:Y4=1:X5=0:Y5=1:X6=9:Y6
=2:X7=-1:Y7=0:DI=5:PO=1:EN=605:SPT=101:T
I=0:TI1=10:TI2=0:TI3=100
1060 'LINE[475,174,605,176,4,2,0]:RETURN
1070 'DEMO:SYM[34,11,6,4,1,0,0,8,"ﾋﾞﾃﾞｵ
ｸﾝ"]:SYM[30,9,6,4,5,0,0,8,"ﾋﾞﾃﾞｵ ｸﾝ"]
1080 'FOR I=70 TO 71:SYM[I,50,2,1,6,0,0,
19,"WELCOME TO ﾋﾞﾃﾞｵ ｸﾝ"]:NEXT
1090 'FOR I=15 TO 16:SYM[I,60,2,1,4,0,0,
26,"PRESENTED BY TOMOHIRO HADA"]:NEXT
1100 'FOR I=23 TO 24:SYM[I,70,2,1,5,0,0,
25,"COMPLETION : 1985ｷ 8ﾙ 16ﾛ"]:NEXT
1110 'FOR I=90 TO 91:SYM[I,85,2,1,7,0,0,
16,"[ INTRODUCTION ]"]:NEXT
1120 'FOR I=95 TO 96:SYM[I,160,2,1,7,0,0
,15,"PUSH RETURN KEY"]:NEXT
1130 'DEMO1:FOR I=0 TO 18:PUT[I,10,DEM];
WAIT[70]:PUT[I,10,0]:IF DEM=11 THEN DEM=
12 ELSE DEM=11 FI KY[];NEXT;DEM=3
1140 'FOR I=0 TO 18:PUT[I,10,DEM]:WAIT[7
0]:PUT[I,10,0]:IF DEM=3 THEN DEM=4 ELSE
DEM=3 FI KY[]:NEXT:DEM=19
1150 'FOR I=0 TO 18:PUT[I,10,DEM];WAIT[7
0]:PUT[I,10,0]:IF DEM=19 THEN DEM=20 ELS
E DEM=19 FI KY[]:NEXT;DEM=15
1160 'FOR I=0 TO 18:PUT[I,10,DEM];WAIT[7
0]:PUT[I,10,0]:IF DEM=15 THEN DEM=16 ELS
E DEM=15 FI KY[];NEXT;DEM=11;GOTO DEMO1
1170 'KY:A=GET:IF A=13 THEN CLEAR[]:SCR[
-SC];SC=0:GOTO START ELSE RETURN FI
1180 'DIE:LOC[10,12,7]:?"GAME OVER":SOU1
[6]:WAIT[300]:MY=3:MY1=0:WAL=30:IN1=0:IN
2=0:IN3=0:G=0:START2[]:FOR I=21 TO 23:PU
T[I,13,0]:NEXT:LINE[475,184,605,186,0,2,
0]:P=475:CLEAR[]:FOR I=21 TO 23:PUT[I,10
,28]:NEXT:RETURN
1190 'CLEAR:FOR J=0 TO 19:FOR I=J TO 199
 STEP 20:LINE[0,I,455,I,0,0,0]:NEXT:NEXT
;RETURN
1200 'WAIT:FOR IJ=0 TO 100:FOR JI=0 TO %
1:NEXT:NEXT:RETURN
1210 'SCR:SC=SC+%1:LOC[33,9,7]:?#5,SC
1220 'IF SC>HIS THEN HIS=SC:LOC[33,5,7]:
?#5,HIS:FI
1230 'IF MY1=0 AND SC>=2000 THEN SOU1[4]
:MY=MY+1:PUT[19+MY,10,28]:MY1=1 FI
1240 'SCE:LOC[36,12,7]:?#2,WAL-29:RETURN
1250 'PSG:POKE $FD0E,%1:POKE $FD0D,3:POK
E $FD0D,0:POKE $FD0E,%2:POKE $FD0D,2:POK
E $FD0D,0:RETURN
1260 'PSG1:PSG[0,0]:PSG[1,0]:PSG[8,$0F]:
RETURN
1270 'SOU:PSG1[];PSG[7,$FE];PSG[0,%1];PS
G[1,%2];WAIT[%3];PSG[7,$FF];RETURN
1280 'SOU1:PSG1[];PSG[7,$F3];IF %1=1 THE
N PSG[6,$10];PSG[7,7];PSG[8,$10];PSG[9,$
10];PSG[10,$10];PSG[11,0];PSG[12,70];PSG
[13,0];RETURN FI
1290 'IF %1=2 THEN PSG[7,$F8];FOR I=250
TO 0 STEP-25:SOU[0,I,0]:NEXT:FOR I=250 T
O 0 STEP-25:SOU[I,0,0]:NEXT;PSG[7,$FF];R
ETURN FI
1300 'IF %1=3 THEN FOR J=0 TO 3:FOR I=40
 TO 10 STEP-1:SOU[I,0,0]:NEXT;FOR K=80 T
O 50 STEP-1:SOU[K,0,0]:NEXT:NEXT;WAIT[10
0]:RETURN FI
1310 'IF %1=4 THEN FOR I=50 TO 70:SOU[I,
0,0]:NEXT;FOR I=70 TO 50 STEP-1:SOU[I,0,
0]:NEXT:RETURN FI
1320 'IF %1=5 THEN FOR J=0 TO 3:SOU1[4]:
WAIT[10]:NEXT;WAIT[10]:RETURN FI
1330 'IF %1=6 THEN FOR J=4 TO 0 STEP-1:S
OU[150-J*20,0,10]:WAIT[80]:NEXT;FOR J=1
TO 4;SOU[150-J*20,0,10]:WAIT[80]:NEXT:RE
TURN FI
1340 'D:DMY=GA:%1+%2*25):RETURN
1350 'D1:GA:%1+%2*25)=%3:RETURN
1360 'PUT:AA=$1000+108*(%3-1):PX=%1*24:P
Y=%2*12:PX1=PX+23:PY1=PY+11:HLT[];ADDR=$
FC82:CPOKE ADDR,$1E,PX#,PY#,PX1#,PY1#,0,
0,110
1370 'IF %3=0 THEN FOR N=0 TO 110:ADDR:N
)=0:NEXT:SUB[] ELSE FOR N=0 TO 110:ADDR:
N)=AA:N):NEXT:SUB[];FI:RETURN
1380 'LOC:HLT[];ADDR=$FC82:CPOKE ADDR,$3
,5,$12,%1,%2,$11,%3:SUB[];RETURN
1390 'LINE:HLT[];ADDR=$FC82:CPOKE ADDR,$
15,%5,0,%1#,%2#,%3#,%4#,%5:SUB[];RETURN
1400 'SYM:DMY1=%9:HLT[];CPOKE ADDR,$19,%
5,%6,%7,%3,%4,%1#,%2#,%8:FOR DMY=0 TO %8
-1:ADDR:DMY)=DMY1:DMY);NEXT:SUB[];RETURN
1410 'WID:?CHR$(12):HLT[];CPOKE ADDR,$1,
0,40,25,0,25,0,1,0:SUB[];RETURN
1420 'HLT:CODE $B6,$FD05#,$2BFB#,$1A50#;
POKE $FD05,$80:CODE $B6,$FD05#,$2AFB#;AD
DR=$FC82:RETURN
1430 'SUB:POKE $FD05,0:RETURN
```



登別市 TERRY



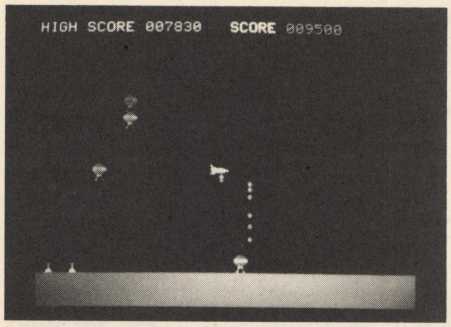
大田原市 気分はロックンロール



宮崎市 くわあず

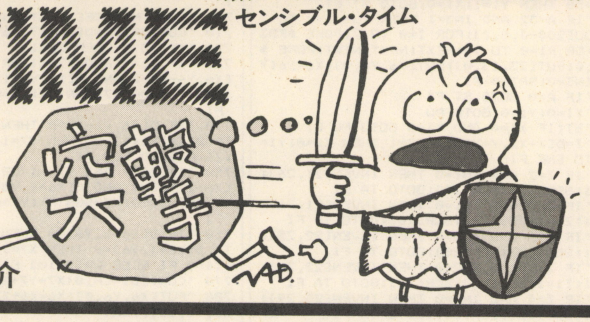
S1+拡張RAM

Kコンパイラ+マシン語



SENSIBLE TIME

センシブル・タイム



■漁之介

右手を顔から離したとき，私はすでに超人として新たな意識に目覚めていた．

ほんの一握りの私たち新人類．生まれてきたくて生まれたのではなかった．しかし，今自分たちの身を守るために，旧人類と戦わなくてはならないのだ．

圧倒的物量を誇る旧人類．しかし，私たちにも勝算がないわけではない．なによりも，この神から(いや悪魔からと言うべきか)与えられた力がある．そう，この戦いの原因となったその力…．

■プログラム・インフォメーション

モード	NEW ON 0
言語	BASIC(ローダー) Kコンパイラ マシン語 B200～C9FF
面白さ 動き・操作性 サウンド	！！！ → → → ♪ ♪ ♪
編集部評	よく移植できていますが，ゲームが単調なので何か一工夫ほしかったですね．(Ti)

入力方法

'84年12月号FM-7の移植版です．

まずリスト1のBASICを入力し，セーブします．

次にリスト2のマシン語を入力し，**SAVEM "sen /sub ", &HB200, &HC9FF, &H5000** RETURN でセーブします(カセットの場合BASICの後にセーブします)．

それからリスト3のKソース・リストを打ち込み，コンパイル後**SAVEM "sen/main", &H4D00,&H(Kオブジェクト最終番地),&H5000** RETURN でランタイム・ルーチンごとセーブします（カセットの場合はマシン語の後に)．

なおKオブジェクト最終番地は，バージョン3.6で&H7A85でした．

遊び方

RUN "(プログラム名)" RETURN でBASICプログラムを走らせると，ゲームが始まります．

テン・キーで飛行機が移動し，SPACE で爆弾を投下します．なお ESC でBASICに戻ります．

プログラムの説明

Kですから，FM-7版からはほとんどそのまま移植できました．マシン語ではキャラクタの表示と，速度調整のためのタイマ割り込み処理しかやっていません．

Kの方はラベルを見ればほとんどわかると思います．

特に苦労したということはないのですが，ゲームは初めてなので，キー入力にはちょっと悩みました．これは苦しまぎれに無理矢理作ったものなんですが，皆さんはどうしているのでしょうか．

なお&HB270の値を変えると，スピードが変わります．

終わりに

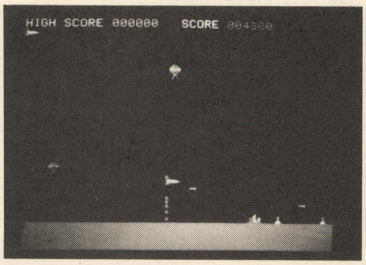
とにかくゲームを手がけるのは初めてでしたので，とりあえず移植で，それもKでやってみようということでこのSENSIBLE TIMEを選んだのですが，大変勉強になりました．

これからはオリジナルを作っていきたいと思います．

◘参考文献

Super Mephist："SENSIBLE TIME",**PiO**,'84年12月号

じゅうたん爆撃が快感



リスト1 SENSIBLE TIME BASICリスト

```
10 ' sensible time - S1
20 CLEAR ,&H4D00:WIDTH40
30 LOADM"sen/sub"
40 LOADM"sen/main",,R
```

リスト2 SENSIBLE TIME マシン語リスト

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B200 BE F0 0E 30 09 AF 8D 00 5F A6 84 A7 8D 00 5B EC :35
B210 01 ED 8D 00 56 1F 50 C6 10 3D 10 8E FE 00 A6 A6 :3B
B220 31 8D 00 2F 34 01 1A 50 A7 84 10 AF 01 35 01 86 :33
B230 80 B7 FF D4 39 AE 8D 00 2F A6 8D 00 2D 10 AE 8D :58
B240 00 29 34 01 1A 50 A7 84 10 AF 01 35 01 86 02 B7 :28
B250 FF D4 39 6D 8D 00 10 27 04 6A 8D 00 0A 39 B6 FF :30
B260 CA A7 8D 00 02 35 82 8C 00 00 FF FF FF FF 00 00 :3F
B270 23 00 FF FF FF FF 00 00 00 00 FF FF FF FF 00 00 :1B
B280 00 00 FF FF FF FF 00 00 00 00 FF FF FF FF 00 00 :F8
B290 00 00 FF FF FF FF 00 00 00 00 FF FF FF FF 00 00 :F8
B2A0 00 00 FF FF FF FF 00 00 00 00 FF FF FF FF 00 00 :F8
B2B0 00 00 FF FF FF FF 00 00 00 00 FF FF FF FF 00 00 :F8
B2C0 00 00 FF FF FF FF 00 00 00 00 FF FF FF FF 00 00 :F8
B2D0 00 00 FF FF FF FF 00 00 00 00 FF FF FF FF 00 00 :F8
B2E0 00 00 FF FF FF FF 00 00 00 00 FF FF FF FF 00 00 :F8
B2F0 00 00 FF FF FF FF 00 00 00 00 FF FF FF FF 00 00 :F8
-------------------------------------------------------
Sum: 5C C5 8B 98 6C F9 BD 4D 59 26 B5 0F BA FA 68 5B :6D


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B300 16 04 29 01 00 03 00 00 00 1F 0A 00 52 00 0A 03 :CF
B310 33 01 40 01 3B 01 40 06 01 00 00 80 05 55 04 00 :D3
B320 03 33 03 00 AF 00 3A 00 2C 00 03 00 01 3B B0 00 :0D
B330 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0A 00 00 33 3F 00 :7C
B340 0D 03 33 0A EB BF 00 04 CC 3D 0D 00 00 00 00 FF :0D
B350 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B360 00 00 3B 4E 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :89
B370 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
```

▶お久しぶりです．まだ投稿をやめてから1年とたっていないのに，ずいぶんと長いこと葉書きを出さなかったような気がします．ところで，パーコンのロールプレイング・ゲームはダメですね．やはりロールプレイはボード版に限ります．本物を1回やれば，パーコン版などはくだらなく思えてしかたなくなると思いますよ．高橋義信さんは「トラベラー」をやっている様ですが，「トラベラー」を「Mayday」と組み合わせると，もっと面白いですよ！

(Lt. November Kelly)

```
B380 1A 10 86 01 47 FD 02 86 20 34 08 1F 8B 30 02 9F :54
B390 3C 0F 29 CC 00 01 DD 2A 0F 37 5A DD 2C 6E 2F 0F :9D
B3A0 2E DC 0F DD 3A D6 14 86 07 17 01 EA 07 2F D3 FF :B1
B3B0 FF 2F 81 80 25 01 43 0D 1B 2B 07 91 1B 86 FF 00 :23
B3C0 00 44 D6 17 3D 34 02 DC 23 47 56 47 56 47 56 47 :C1
B3D0 56 A6 E4 3D 47 56 47 56 47 56 DD 31 DC 25 47 56 :A0
B3E0 47 56 47 56 47 56 59 E4 3D 47 56 47 56 47 56 DD :05
B3F0 33 DC 27 47 56 00 56 47 56 47 56 A6 E0 3D 47 1A :87
-----------------------------------------------------
Sum: AC 81 41 75 96 78 AB AA 47 34 6D 5C 99 06 0A 43 :73


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B400 10 86 01 12 12 12 1F 50 4A 34 08 1F 8B 30 02 9F :3D
B410 3D 0F 2A CC 00 01 DD 2B 0F 38 5A DD 2D DD 30 0F :12
B420 2F DC 0F DD 3B D6 14 86 07 17 02 5B DC 30 D3 15 :11
B430 DD 30 81 80 25 01 43 0D 1B 2B 07 91 1B 86 FF 89 :8B
B440 00 44 D6 17 3D 34 02 DC 23 47 56 47 56 47 56 47 :C1
B450 56 A6 E4 3D 47 56 47 56 47 56 DD 32 DC 25 47 56 :A1
B460 47 56 47 56 47 56 A6 E4 3D 47 56 47 56 47 56 DD :52
B470 34 DC 27 47 56 47 56 47 56 47 56 A6 E0 3D 47 56 :0B
B480 47 56 47 56 DD 36 DC 23 0D 18 26 02 93 32 34 02 :94
B490 86 00 17 01 F2 35 04 86 01 17 01 EB DC 25 0D 19 :7A
B4A0 26 02 93 34 34 02 86 02 17 01 DC 35 04 86 03 17 :7A
B4B0 01 D5 DC 27 0D 1A 26 02 93 36 34 02 86 04 17 01 :C9
B4C0 C6 35 04 86 05 17 01 BF 96 2A 26 05 17 01 3F 20 :C3
B4D0 16 4A 26 05 17 01 5C 20 0E 4A 26 05 17 01 98 20 :72
B4E0 06 4A 26 03 17 01 71 D6 38 D0 2F 24 01 5F 34 04 :CB
B4F0 D0 03 24 01 5F 86 0B 17 01 8D E6 E4 D0 04 24 01 :4D
-----------------------------------------------------
Sum: D0 B6 24 6D 35 37 FA E4 0D 10 E2 B4 0F F9 C8 94 :48


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B500 5F 86 09 17 01 81 E6 E0 D0 05 24 01 5F 86 0A 17 :4D
B510 01 75 96 2A 81 03 27 18 DC 3B 83 00 01 DD 3B 26 :D2
B520 0F 86 03 97 2A CC 00 01 DD 2B DC 0B DD 39 0F 2F :69
B530 17 05 2D DD 60 10 26 FE F3 17 05 2A C1 20 26 12 :0C
B540 DC 0D DD 39 86 03 97 2A CC 00 01 DD 2B 0F 2F 16 :72
B550 FE DA C1 2B 26 06 C6 06 D7 22 20 2E C1 3D 26 06 :2D
B560 C6 03 D7 22 20 24 C1 2D 26 04 0F 22 20 1C C1 1E :6A
B570 26 0C D6 22 C1 06 10 27 FE B2 0C 22 20 0C C1 1F :12
B580 26 3A D6 22 10 27 FE A4 0A 22 CC 10 00 FD C1 80 :77
B590 30 8D 00 1A BF C1 82 CC 00 0E FD C1 84 96 22 8B :38
B5A0 30 A7 8D 00 15 8E 01 00 12 12 12 16 FE 7E 00 00 :D0
B5B0 03 0A 2A 4F 43 54 41 56 45 20 33 0D C1 0B 24 42 :8B
B5C0 5D 27 3F D7 29 CC 14 00 FD C1 80 30 8D 00 25 BF :82
B5D0 C1 82 CC 00 0E FD C1 84 96 29 81 0A 26 05 CC 31 :D1
B5E0 30 20 04 8B 30 C6 20 ED 8D 00 13 8E 01 00 12 12 :35
B5F0 12 16 FE 38 1E 53 4F 55 4E 44 20 4E 4F 2E 31 30 :51
-----------------------------------------------------
Sum: 35 D3 B4 82 45 3F 67 07 12 EA 06 8F 70 7F 8C 56 :92


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B600 0D 0A 4F 9E 3D ED 84 12 12 12 1C EF 35 88 DC 2B :B7
B610 83 00 01 DD 2B 26 0F DC 06 26 0C 86 0F 97 38 0C :45
B620 2A CC 00 01 DD 2B 39 DD 2B 0C 38 96 38 81 0F 26 :08
B630 F5 20 EC DC 2B 83 00 01 DD 2B 26 0F DC 08 26 0C :DF
B640 96 0A 97 38 0C 2A CC 00 01 DD 2B 39 DD 2B 96 38 :89
B650 91 0A 27 F0 0A 38 20 F3 DC 2B 83 00 01 DD 2B 26 :C0
B660 0B DC 39 26 08 0F 38 CC 00 01 DD 2B 39 DD 2B 96 :41
B670 38 27 F4 0A 38 20 F5 DC 2D D3 11 DD 2D 49 49 84 :B7
B680 01 D6 13 3D D7 2F 39 B7 FF E5 F7 FF E4 35 80 FD :8D
B690 0D 7F FD 0D F7 FD 0E C6 02 F7 FD 0D 7F FD 0D 35 :1F
B6A0 86 5F 30 8C 0C A1 80 27 07 5C 6D 84 2A F7 C6 FF :2F
B6B0 39 5A 53 58 44 43 46 56 42 48 4E 4A 4D 2C 4C 2E :76
B6C0 3B 2F 3A 22 51 32 57 33 45 52 35 54 36 59 37 55 :0E
B6D0 49 39 4F 30 50 40 5E 5B 5C 50 DD 41 CC 00 00 DD :BD
B6E0 46 DD 48 0F 4A 96 42 D6 45 3D DD 49 96 42 D6 44 :0C
B6F0 3D D3 48 DD 48 96 42 D6 43 3D D3 47 DD 47 96 41 :C0
-----------------------------------------------------
Sum: ED 33 D3 1C 17 00 2B 9B 9D E7 93 5A EB 0D C0 F7 :0C


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B700 D6 45 3D 9B 48 DD 48 DC 46 C9 00 89 00 DD 46 96 :8D
B710 41 D6 44 3D D3 47 DD 47 96 46 89 00 97 46 96 41 :EF
B720 D6 43 3D D3 46 08 48 C9 00 89 00 39 1F 50 80 04 :3D
B730 34 08 1F 8B C6 FF D7 40 D6 29 27 18 86 20 3D 30 :13
B740 8D 01 BD 30 8B 31 8D FB BA C6 1F A6 80 A7 A0 5A :25
B750 26 F9 0F 29 96 03 34 02 96 04 34 02 96 05 34 02 :C7
B760 96 40 17 FF 3C C1 FF 26 08 D7 03 D7 04 D7 05 20 :C7
B770 42 34 04 96 22 C6 0C 3D EB E0 86 03 3D 30 8D 00 :8F
B780 4F 30 8B A6 84 97 43 A6 01 97 44 A6 02 97 45 CC :E0
B790 10 00 17 FF 45 DD 23 DC 1C 17 FF 3E DD 25 DC 1E :B3
B7A0 17 FF 37 DD 27 DC 20 17 FF 30 58 46 1F 89 86 05 :64
B7B0 17 FE D4 30 8D FB 86 17 FC 45 35 02 97 05 35 02 :89
B7C0 97 04 35 02 97 03 96 40 81 0D 10 26 FF 6A 35 8B :2C
B7D0 DB EA 3D CF 92 75 C3 EC 07 B8 EC FC AE 8B F0 A4 :FB
B7E0 C0 06 9B 80 DE 92 C6 91 8A 89 AA 82 C3 22 7B 6C :B3
B7F0 52 74 7E F4 6D F5 1E 67 C9 3A 61 F6 03 5C 76 7E :CC
-----------------------------------------------------
Sum: BD 69 FC 1B 97 30 59 60 E8 ED 63 22 9B 03 F1 8E :34


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B800 57 45 F8 52 60 03 4D C0 6F 49 63 48 45 44 D5 41 :58
B810 61 91 3D B6 29 3A 3F 7A 36 FA 8F 33 E4 9D 30 FB :9F
B820 01 2E 3B 3F 2B A2 FC 29 30 01 26 E0 37 24 B1 A4 :82
B830 22 A2 6A 20 B0 C8 1E DB 14 1D 1F BC 1B 7D 47 19 :C3
B840 F2 4E 18 7D 80 17 1D 9F 15 D1 7E 14 98 00 13 70 :BB
B850 1B 12 58 D2 11 51 35 10 58 64 0F 6D 8A 0E 8F DE :3B
B860 0D BE A3 0C F9 27 0C 3E C0 0B 8E CF 0A E8 BF 0A :C7
B870 4C 00 09 B8 0D 09 2C 68 08 A8 9A 08 2C 32 07 B6 :24
B880 C5 07 47 EF 06 DF 51 06 7C 93 06 1F 60 05 C7 67 :05
B890 05 74 5F 05 26 00 04 DC 06 04 96 34 04 54 4D 04 :60
B8A0 16 19 03 DB 62 03 A3 F7 03 6F A8 03 3E 49 03 0F :C2
B8B0 B0 02 E3 B3 02 BA 2F 02 93 00 02 6E 03 02 4B 1A :A2
B8C0 02 2A 26 02 0B 0C 01 ED B1 01 D1 FB 01 B7 D4 01 :64
B8D0 9F 24 01 87 D8 01 71 D9 01 5D 17 01 49 80 01 37 :E5
B8E0 01 01 25 8D 01 15 13 01 05 86 00 F6 D8 00 E8 FD :1C
B8F0 00 DB EA 00 CF 92 00 C3 EB 00 B8 EC 00 AE 8B 00 :B1
-----------------------------------------------------
Sum: 73 84 B8 12 3E 8F DC F8 D8 33 D2 11 9A 33 0F D0 :FC


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B900 A4 BF 00 9B 80 00 92 C6 00 8A 89 00 82 C3 00 7B :A9
B910 6C 00 74 7E 00 6D F5 00 67 C9 00 61 F5 00 00 00 :46
B920 00 03 05 00 00 00 CD 00 00 1F 01 33 7F FF 00 00 :A6
B930 00 38 02 0B 05 01 00 00 40 05 55 03 33 10 00 00 :28
B940 00 00 00 00 02 00 1F 0C 01 33 00 1F 03 33 00 00 :B6
B950 00 38 00 64 0F 01 01 00 B0 05 55 05 6C 04 00 00 :FC
B960 00 00 01 00 05 00 0A 0D 00 7B 00 01 05 1E 00 00 :BC
B970 00 38 00 00 00 01 01 00 0F EB 07 FC 10 00 00 00 :48
B980 00 01 02 00 01 00 0A 0C 00 66 00 0A 06 66 00 00 :F6
B990 00 38 01 40 05 00 01 01 80 0A AA 08 00 10 00 00 :CC
B9A0 03 02 00 00 02 00 1F 0C 00 33 00 0A 05 C2 04 B0 :EA
B9B0 00 38 01 40 05 01 01 00 40 06 63 03 33 10 00 00 :6F
B9C0 00 04 04 00 01 00 0A 0C 00 7B 00 14 05 1E 00 00 :D1
B9D0 00 38 00 C8 02 01 01 00 80 0A AA 05 55 08 00 00 :9A
B9E0 00 03 00 00 01 00 03 0D 00 33 00 05 01 EB 00 00 :38
B9F0 00 28 00 78 09 01 00 00 80 0B 00 05 55 08 00 00 :94
-----------------------------------------------------
Sum: 13 44 84 45 B5 73 B8 12 E8 A2 D6 05 87 98 04 2B :C5


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
BA00 00 03 00 00 00 00 00 0F 00 33 00 33 05 1E 00 C8 :63
BA10 00 38 02 58 05 01 00 01 80 0B 00 04 00 01 11 00 :37
BA20 00 05 03 00 01 00 B8 00 00 00 00 00 7F FF 00 00 :3F
BA30 00 38 02 D0 04 01 01 00 20 04 00 02 AA 10 00 00 :F0
BA40 01 00 03 00 00 00 1F 0A 00 52 00 0A 03 33 01 40 :00
BA50 01 38 01 40 06 01 00 00 B0 05 55 04 00 03 33 00 :95
BA60 DC 60 83 00 01 39 34 50 9E 62 E6 80 EE 81 DF 60 :91
BA70 9F 62 35 D0 3D 00 01 1F 00 01 01 00 01 4D 06 B0 :39
BA80 2E 03 30 2F 06 90 2E 03 40 4E 09 C0 43 09 E0 58 :32
BA90 01 90 58 02 10 4E 0B 80 43 10 00 0D 00 01 00 00 :35
BAA0 1A 50 CC 00 01 ED BD F8 B7 30 8D FF C7 AF BD F8 :17
BAB0 B1 17 F8 4C 1C AF 39 00 3D 00 01 00 00 01 1F 00 :6E
BAC0 01 04 00 01 42 00 FA 4D 00 FA 42 00 FA 4E 01 F4 :08
BAD0 2C 00 FA 42 01 F4 2E 03 E8 4E 0B B8 02 00 01 2E :B8
BAE0 00 FA 2F 00 FA 2E 00 FA 4E 01 F4 2C 00 FA 2F 01 :E4
BAF0 FA 42 0F A0 00 00 01 0D 1A 50 CC 00 01 ED BD F8 :A2
-----------------------------------------------------
Sum: 9E AC 47 98 BE D8 35 5B 85 20 E0 77 27 21 74 53 :5A


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
BB00 5F 30 8D FF B3 AF 8D F8 59 17 F7 F4 1C AF 39 00 :61
BB10 1A 50 CC 00 01 ED BD F8 47 30 8D 00 0A AF BD F8 :EB
BB20 41 17 F7 DC 1C AF 39 3D 00 01 00 00 01 0A 00 01 :79
BB30 4C 01 00 2E 01 00 42 01 00 2C 01 00 2F 02 00 4D :6A
BB40 01 00 4E 01 00 2F 04 00 20 0B 00 0D 00 00 00 00 :B8
BB50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BB60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BB70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BB80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BB90 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BBA0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BBB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BBC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BBD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BBE0 7E BA F8 7E BB 10 7E BA A0 00 00 00 00 00 00 00 :51
BBF0 7C 3B FF BC FD 03 3B 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :AD
-----------------------------------------------------
Sum: 01 8D 95 44 89 8D 52 E8 60 7C 85 01 56 6A C6 46 :E5


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
BC00 20 03 00 00 20 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :44
BC10 00 00 10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 30 20 00 00 :60
BC20 00 00 18 00 40 02 00 00 00 00 00 00 20 10 00 00 :BA
BC30 08 02 10 00 00 00 00 10 00 00 00 00 00 00 00 00 :2A
BC40 10 03 02 00 40 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :58
BC50 08 02 08 00 00 00 00 00 00 00 00 00 30 08 00 00 :4A
BC60 00 00 08 00 00 00 00 00 20 00 00 00 30 04 00 00 :5C
BC70 00 00 02 00 50 03 00 10 02 01 00 00 00 00 00 00 :68
BC80 00 00 08 00 10 03 00 00 00 00 00 00 40 03 00 00 :5E
BC90 04 05 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :0D
BCA0 00 00 00 00 80 04 00 20 04 01 00 08 04 00 00 00 :B5
BCB0 00 00 04 00 00 00 00 08 04 00 00 10 0C 00 00 00 :2C
BCC0 00 00 04 00 20 04 00 08 04 01 00 00 00 00 00 00 :35
BCD0 00 00 02 00 08 06 00 30 06 01 00 20 02 00 00 00 :69
BCE0 08 05 08 00 20 04 00 10 08 00 00 08 03 00 00 00 :5C
BCF0 08 06 10 00 28 04 00 00 00 00 00 10 04 00 00 00 :5E
-----------------------------------------------------
Sum: 54 1A 7A 00 F0 22 00 B0 1C 04 00 40 58 00 00 00 :62
```

リスト2 SENSIBLE TIME　マシン語リスト

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
BD00 00 00 10 00 50 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :61
BD10 20 04 08 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :2C
BD20 0B 03 10 00 10 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :2C
BD30 08 06 05 00 0C 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :24
BD40 30 04 05 06 C2 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :03
BD50 00 00 20 00 20 03 00 00 00 00 00 20 B0 00 00 00 :E3
BD60 80 06 00 00 40 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :C9
BD70 00 00 00 E0 06 00 00 00 00 00 00 20 0B 00 00 00 :0E
BD80 03 03 50 00 00 03 00 00 00 00 60 0B 00 00 00 00 :C1
BD90 00 00 04 00 00 00 00 10 14 00 00 00 00 00 00 00 :2B
BDA0 00 00 00 00 50 04 00 02 20 00 00 70 0B 00 00 00 :EE
BDB0 00 00 30 00 00 02 00 20 34 00 00 00 00 00 00 00 :86
BDC0 0B 04 00 00 00 00 00 50 48 00 00 00 00 00 00 00 :A4
BDD0 04 03 00 00 20 05 00 20 40 01 00 00 00 00 00 00 :8D
BDE0 10 04 05 00 10 06 00 0C 48 01 00 10 20 00 00 00 :B4
BDF0 20 03 02 00 0C 07 00 20 4D 01 00 0B 0B 00 00 00 :B6
-------------------------------------------------------
Sum: 1F 28 DD 06 FA 30 00 CE 85 03 00 2B C0 00 00 00 :92


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
BE00 00 00 20 00 00 00 00 10 0B 00 00 00 00 00 00 00 :38
BE10 00 00 30 00 0B 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :3A
BE20 18 03 10 00 18 03 00 10 0B 00 00 00 00 00 00 00 :5E
BE30 10 04 04 00 00 00 00 10 18 00 00 00 00 00 00 00 :40
BE40 08 03 00 00 20 04 00 0B 20 00 00 10 30 00 00 00 :97
BE50 00 00 04 00 18 03 00 0B 30 00 00 20 18 00 00 00 :8F
BE60 00 00 0B 00 10 04 00 10 30 00 00 20 04 00 00 00 :80
BE70 00 00 00 00 50 03 00 10 30 00 00 40 03 00 00 00 :D6
BE80 04 06 18 00 20 04 00 00 00 00 00 60 03 00 00 00 :A9
BE90 10 04 10 00 00 00 00 0B 40 00 00 60 04 00 00 00 :D0
BEA0 0B 06 20 00 30 05 00 00 00 01 00 20 0B 00 00 00 :8C
BEB0 00 00 30 00 40 06 00 10 4B 00 00 0B 02 00 00 00 :D8
BEC0 0B 02 10 00 50 06 00 18 4B 01 00 00 00 00 00 00 :D1
BED0 00 00 0B 00 60 06 00 20 4B 00 00 20 04 00 00 00 :FD
BEE0 10 04 0B 00 20 07 00 20 4B 01 00 10 04 00 00 00 :C3
BEF0 10 06 04 00 18 07 00 18 4B 00 00 20 03 00 00 00 :BF
-------------------------------------------------------
Sum: 74 26 0C 00 30 3C 00 E8 89 03 00 C8 6B 00 00 00 :B9


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
BF00 00 00 0B 00 00 00 00 20 30 01 00 00 00 00 00 00 :59
BF10 00 00 10 00 20 03 00 00 00 00 00 10 05 00 00 00 :48
BF20 00 00 0B 00 30 04 00 10 3B 00 00 0B 03 00 00 00 :8F
BF30 0B 04 00 00 20 05 00 18 3B 00 00 00 00 00 00 00 :81
BF40 00 00 02 00 30 05 00 20 30 00 00 0B 02 00 00 00 :91
BF50 00 00 10 00 18 05 00 30 40 01 00 20 50 00 00 00 :0E
BF60 10 03 03 00 04 06 00 10 30 00 00 60 50 00 00 00 :10
BF70 0B 05 00 00 10 06 00 28 40 01 00 20 03 00 00 00 :AF
BF80 00 00 00 00 00 00 00 04 40 00 00 60 03 00 00 00 :A7
BF90 00 00 00 00 00 00 00 20 40 01 00 20 04 00 00 00 :85
BFA0 B0 02 00 00 30 05 00 00 00 01 00 20 0B 00 00 00 :E0
BFB0 60 02 00 00 40 06 00 10 4B 01 00 0B 02 00 00 00 :0B
BFC0 00 00 00 00 50 06 00 18 4B 00 00 00 00 00 00 00 :B6
BFD0 03 06 0B 00 0B 07 00 0B 4B 01 00 0B 04 00 00 00 :B0
BFE0 20 05 20 00 10 0B 00 2B 4B 00 00 00 00 00 00 00 :D0
BFF0 40 06 B0 00 30 0B 00 20 4B 00 00 30 03 00 00 00 :9C
-------------------------------------------------------
Sum: 63 21 DD 00 D4 4A 00 6C 71 07 00 A0 C5 00 00 00 :C8


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
C000 34 40 33 68 EC 64 83 00 01 27 18 83 00 01 10 27 :DD
C010 00 B0 83 00 01 10 27 00 C7 83 00 01 10 27 01 05 :C3
C020 35 40 39 A6 43 B4 07 48 48 48 A7 42 A6 43 84 F8 :48
C030 C6 0A 3D AB 42 E3 C4 1F 01 CC 0B 00 E0 45 B2 00 :3C
C040 34 06 A6 45 E6 47 34 06 34 02 3D 10 AE 48 7F FE :82
C050 20 B6 01 B7 FE 21 A6 A0 A7 84 B6 02 B7 FE 21 5A :A6
C060 A6 A5 A7 84 B6 04 B7 FE 21 58 5C A6 A5 A7 B0 5C :58
C070 54 6A E4 26 DC 6A 62 27 17 E7 E4 EC 63 30 8B 8C :0F
C080 3F D0 25 04 30 B9 C0 50 E6 E4 A6 61 A7 E4 20 C1 :3E
C090 35 F2 A6 45 E6 47 34 06 34 02 7F FE 20 B6 07 B7 :90
C0A0 FE 21 A6 43 B4 07 48 48 48 A7 42 A6 43 84 F8 C6 :7F
C0B0 0A 3D AB 42 E3 C4 1F 01 CC 0B 00 E0 45 B2 00 6F :E5
C0C0 B0 6A E4 26 FA 6A 62 27 15 30 8B 8C 3F D0 25 04 :75
C0D0 30 B9 C0 50 34 02 A6 62 A7 61 35 02 20 E1 35 D2 :4E
C0E0 A6 43 84 07 48 48 48 A7 42 A6 43 84 F8 C6 0A 3D :A7
C0F0 AB 42 E3 C4 1F 01 10 AE 44 7F FE 20 CC 04 0F F7 :29
-------------------------------------------------------
Sum: FA 3D 85 6E CA 01 23 AF 94 CE 32 81 75 B8 54 1B :78


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
C100 FE 21 34 02 A6 A0 E6 23 FD FE 25 A6 27 B7 FE 27 :6D
C110 A7 84 30 B9 08 00 8C 3F D0 25 04 30 B9 C0 50 6A :E3
C120 E4 26 E1 35 C2 A6 43 84 07 48 48 48 A7 42 A6 43 :00
C130 84 F8 C6 0A 3D AB 42 E3 C4 1F 01 7F FE 20 B6 07 :67
C140 B7 FE 21 6F 84 30 B9 0B 00 8C 3F D0 25 04 30 B9 :07
C150 C0 50 6F 84 30 B9 0B 00 8C 3F D0 25 04 30 B9 C0 :01
C160 50 6F 84 30 B9 0B 00 8C 3F D0 25 04 30 B9 C0 50 :91
C170 6F 84 35 C0 FF FF 00 00 00 00 FF FF FF FF 00 00 :E2
C180 00 00 FF FF FF FF 00 00 00 00 FF FF FE FF 00 00 :F7
C190 00 00 FE FF FF FF 00 00 00 00 FF FF FF FF 00 00 :F7
C1A0 00 00 FF FF FF FF 00 00 00 00 FF FF FF FF 00 00 :F8
C1B0 00 00 FF FF FF FF 00 00 00 00 FE FF FF FF 00 00 :F7
C1C0 00 00 FF FF FF FF 00 00 00 00 FF FF FF FF 00 00 :F8
C1D0 00 00 FF FF FF FF 00 00 00 00 FF FF FF FF 00 00 :F8
C1E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 7F FF FC 00 :7A
C1F0 0F FF FF FE 1F FF FF B0 7F 00 00 00 40 00 00 00 :67
-------------------------------------------------------
Sum: 52 03 4C A5 02 AA B7 DD E2 25 9E 8F 65 8E EF 74 :E0


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
C200 20 00 00 00 10 00 00 00 00 FF FF C0 0F FF FF F8 :F3
C210 00 00 FF B0 00 00 00 00 70 00 00 00 3C 00 00 00 :2B
C220 1F C0 00 00 2A FF FC 00 0F FF FF FE 0A AA 00 00 :C3
C230 55 00 00 00 10 60 60 00 3C FF FF 3C 00 00 00 00 :9B
C240 00 00 00 00 00 00 00 18 00 00 3C 00 00 7E 00 00 :D2
C250 3C 00 00 24 00 00 3C 00 00 24 00 00 3C 00 00 FF :FB
C260 00 00 7E 00 00 00 00 00 00 00 00 7E 00 01 C3 B0 :40
C270 03 00 C0 09 00 90 0F 00 F0 09 00 90 00 FF 00 00 :F3
C280 FF 00 01 E7 B0 03 C3 C0 07 B1 E0 0E 00 70 3C C3 :D2
C290 3C 30 C3 0C 30 C3 0C 30 C3 0C 00 00 00 00 00 00 :39
C2A0 00 00 0B 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :0B
C2B0 00 00 00 09 00 00 12 00 00 04 00 44 04 40 22 44 :0D
C2C0 4B 18 40 C0 0B 29 82 06 31 9B 43 16 30 19 BA DC :1A
C2D0 07 F6 E0 00 2C 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :09
C2E0 00 00 00 00 00 00 00 80 01 00 10 0B 02 40 02 50 :2D
C2F0 B0 00 04 00 00 00 20 00 00 01 20 00 02 03 A0 00 :6A
-------------------------------------------------------
Sum: DD FE 2D 69 2E DE 2A 8E A7 54 8C 78 C9 33 7C AA :56


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
C300 02 05 20 10 0A 45 20 0B 0A 05 20 10 0A 45 72 F8 :A6
C310 00 00 00 00 00 00 20 00 00 01 20 00 04 03 A0 00 :E8
C320 04 01 20 E0 14 01 21 F0 14 01 20 E0 14 01 72 00 :C7
C330 7F FF FF FE 00 00 20 00 00 01 20 00 00 03 A0 00 :5F
C340 00 F9 20 F0 00 89 25 F8 00 F9 24 F0 00 89 77 00 :BC
C350 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C360 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C370 00 00 00 00 00 00 00 00 E0 00 00 01 FF 00 00 E0 :E0
C380 03 FF 8F 00 03 FF BF C0 03 FF FF E0 17 FF FF F0 :F8
C390 3F FF FF FC 00 00 00 04 E0 22 00 01 1F 10 0B :77
C3A0 12 30 BF 00 0A 40 B0 C8 02 B0 E0 22 14 01 20 3B :84
C3B0 20 04 04 4C 00 00 0C 00 03 00 00 F0 00 3F 00 00 :B2
C3C0 01 B0 03 C0 0F F0 3F FC 30 00 0C 00 03 00 00 C0 :7D
C3D0 01 B0 01 BC 03 40 04 A0 0D 40 3A A0 00 00 0C 00 :58
C3E0 0F 00 03 C0 01 F0 01 BC 01 B0 01 B0 0F F0 3F F4 :B4
C3F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 B0 03 C0 :44
-------------------------------------------------------
Sum: 0A 60 B7 32 3E 2E 65 D0 68 00 EC F2 62 A2 18 9C :C2


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
C400 0F F0 3F FC 00 00 00 00 00 00 00 01 B0 01 B0 :3C
C410 03 40 04 A0 0D 40 3A A0 00 00 00 0C 00 03 00 :1D
C420 01 C0 01 B0 01 B0 01 B0 0F F0 3F F4 00 00 00 :A6
C430 00 0F 1F F8 00 07 00 00 01 B0 03 C0 0F F0 3F FC :AB
C440 00 00 00 00 00 00 FF FF 01 B0 01 B0 03 40 04 A0 :E7
C450 0D 40 3A A0 00 00 00 00 1F FF 1F F8 01 B0 :DD
C460 01 B0 01 B0 0F F0 3F F4 00 00 00 00 00 00 00 :34
C470 00 00 00 00 01 B0 03 C0 0F F0 3F FC 00 00 00 :7E
C480 00 00 00 00 01 B0 01 B0 03 40 04 A0 0D 40 3A A0 :10
C490 00 00 00 00 00 00 00 00 1F F8 01 B0 01 B0 01 B0 :9A
C4A0 0F F0 3F F4 00 00 30 00 0C 00 03 C0 03 FC 00 C0 :F0
C4B0 00 C0 00 00 C0 00 30 00 0C 00 03 00 00 C0 00 30 :AF
C4C0 00 00 00 00 00 00 30 00 0C 00 03 00 00 C0 00 30 :2F
C4D0 00 00 00 00 00 0F 1F FC 00 0F 00 00 FF FF 00 00 :37
C4E0 00 00 1F FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :1E
C4F0 01 00 00 00 00 00 00 01 01 03 00 06 00 00 00 00 :0C
-------------------------------------------------------
Sum: 31 6F FC 57 DF C6 2C 50 67 2A AF 15 4E E3 83 DC :F9


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
C500 05 20 02 4B 03 D0 09 A6 05 C8 02 B0 06 C0 00 00 :06
C510 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C520 00 00 00 FF 00 0F FF F0 3F FF FC 00 00 4A 00 00 :81
C530 4A 3F FF FC 0F FF F0 00 FF 00 00 1B 00 00 00 00 :99
C540 00 00 00 00 00 00 00 A0 00 0A 80 00 2A 00 00 52 :A6
C550 00 4A 52 00 4A 2A 00 00 0A B0 00 00 A0 00 01 E4 :1F
C560 B0 01 C2 B0 03 81 40 0F B1 90 00 00 00 00 00 00 :A7
C570 00 00 00 FF FF B5 FF FF B5 00 00 00 00 00 00 00 :66
C580 00 00 00 DB 00 00 B1 00 01 00 B0 06 00 60 00 10 :53
C590 20 20 00 04 0B 11 0B 03 21 00 0B 10 40 5D B0 12 :D0
C5A0 00 40 A0 00 B0 6B 00 63 02 05 21 B0 10 00 30 00 :13
C5B0 20 00 00 00 00 00 F7 B0 07 EE C0 1D FF D0 1F FF :56
C5C0 B8 0B FF E8 1F FF DC 3F FF F4 1F DE B0 01 DF 00 :63
C5D0 01 DE 00 00 00 00 10 20 20 22 04 0B 9B 0B 06 :06
C5E0 CE 00 07 EF D0 54 7A 92 03 BF 60 0F 6D 9B 05 AD :DC
C5F0 02 04 3A B0 10 00 30 00 20 00 01 5F FF B0 05 7F :B3
-------------------------------------------------------
Sum: 9B F7 F5 F8 E5 0A 3D 0B F0 A7 B9 9B 43 4B C1 B9 :46


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
C600 FF E0 15 FF FF F8 AB FF FF FF 01 FF FA B0 07 FE :11
C610 7E A0 1F FE 7F AB FF FC 3F D5 00 A0 00 00 02 B1 :94
C620 00 00 0A 01 00 00 54 03 00 00 00 00 00 00 00 00 :62
C630 00 00 00 40 50 00 05 10 C0 00 12 FF 73 B8 37 7A :22
C640 FA F2 7B FF FF D0 7F FF FF FC 00 B0 04 00 00 44 :76
C650 18 00 0B 64 50 40 47 30 C0 B2 B3 0C B3 9B 68 B5 :94
C660 04 12 04 00 00 20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :3A
C670 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 F3 70 00 17 :B2
C6B0 0A E0 60 10 03 10 40 0B 04 04 00 00 00 40 00 00 :FD
C690 00 20 01 B0 03 B0 07 E0 07 C0 01 B0 03 C0 07 E0 :FD
C6A0 07 E0 00 00 00 40 00 00 00 20 0F D0 0F E0 0F D0 :F4
```

▶訂正およびお詫び．10月号p.146にて私のペンネームの中に(6月号p.70)とあるのは，8月号p.70の間違いでした．読者の皆さまおよびNo.37141234様に迷惑をおかけいたしましたことを深くお詫びいたします．　P.S.「お詫び」のことを，「おたくび」と読まないように．これは「おわび」と読みます．また，わざと間違がえてPiOPiOに載って，お詫び状でもう1回載ろうなんて考えないようにお願いします．

（海より深く反省している脳散炎）

リスト2 SENSIBLE TIME マシン語リスト

```
C6B0 04 B0 01 B0 03 B0 07 E0 07 C0 0F D0 0F E0 0F D0 :E3
C6C0 04 B0 01 B0 03 C0 07 E0 07 E0 0F F0 0F F0 0F F0 :93
C6D0 04 90 00 00 00 40 00 00 00 20 0F D0 0F E0 0F D0 :A1
C6E0 04 B0 0B 40 04 B0 0F D0 1E E8 01 B0 03 B0 07 E0 :23
C6F0 07 C0 0F D0 0F E0 0F D0 04 B0 0B 40 04 B0 0F D0 :A6
-------------------------------------------------------
Sum: BB 34 42 41 3C B0 3C B5 F8 5E 0F BD AA 30 18.BA :BD


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
C700 2F 64 01 B0 03 C0 07 E0 07 E0 0F F0 0F F0 0F F0 :A2
C710 04 90 0B 60 04 90 0F F0 0E 70 00 00 00 40 00 00 :50
C720 00 20 0F D0 0F E0 0F D0 04 B0 0B 40 04 B0 0F D0 :FF
C730 1E E8 5E DA 5E EA 46 E2 42 C2 01 B0 03 B0 07 E0 :9D
C740 07 C0 0F D0 0F E0 0F D0 04 B0 0B 40 04 B0 0F D0 :A6
C750 2F 64 2F 54 AF 65 A1 05 81 01 01 B0 03 C0 07 E0 :7D
C760 07 E0 0F F0 0F F0 0F F0 04 90 0B 60 04 90 0F F0 :76
C770 0E 70 0E 70 0E 70 06 60 02 40 00 00 00 00 00 00 :22
C780 00 00 0F D0 0F E0 0F D0 04 C0 0B 20 04 C0 0F D0 :3F
C790 07 A0 17 B0 17 A4 17 A4 03 E4 01 B0 03 C0 07 E0 :F6
C7A0 07 E0 0F D0 0F E0 0F D0 04 C0 0B 20 04 C0 0F D0 :26
C7B0 0B 60 0B 58 2B 48 20 48 20 00 01 B0 03 C0 07 E0 :F4
C7C0 07 E0 0F F0 0F F0 0F F0 04 D0 0B 20 04 D0 0F F0 :B6
C7D0 03 30 03 10 03 10 07 B0 03 C0 00 00 00 40 00 00 :E3
C7E0 00 20 0F D0 0F E0 0F D0 02 60 0D 90 02 60 0F D0 :0D
C7F0 0B D0 0B D0 2B D4 27 E4 23 C4 01 B0 03 B0 07 E0 :92
-------------------------------------------------------
Sum: CA 50 40 56 FB 1F D1 57 3D FB 63 40 38 F0 9B 40 :D0


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
C800 07 C0 0F D0 0F E0 0F D0 02 60 0D 90 02 60 0F D0 :B4
C810 07 E0 17 E8 17 E8 10 08 00 00 01 B0 03 C0 07 E0 :28
C820 07 E0 0F F0 0F F0 0F F0 02 60 0D 90 02 60 0F F0 :44
C830 03 C0 03 C0 03 C0 07 E0 03 C0 00 00 00 40 00 00 :33
C840 00 20 0F D0 0F E0 0F D0 09 20 06 D0 09 20 0F D0 :D4
C850 0D E0 0D E8 2D E8 25 E8 27 C0 01 B0 03 B0 07 E0 :D6
```

```
C860 07 C0 0F D0 0F E0 0F D0 09 20 06 D0 09 20 0F D0 :7B
C870 0E D0 1A D0 1A D4 12 04 00 04 01 B0 03 C0 07 E0 :FB
C880 07 E0 0F F0 0F F0 0F F0 09 20 06 D0 09 20 0F F0 :0B
C890 0C C0 0B C0 0B C0 01 E0 03 C0 00 00 0C B0 10 0B :D4
C8A0 20 10 30 30 0C 4E 41 92 41 84 31 B0 01 20 09 92 :EF
C8B0 11 82 22 84 21 10 1C 00 00 00 0C F0 1F B0 37 8C :14
C8C0 7B B8 7D 7E BF 7F DF F3 E7 CE 79 FE 27 B4 1D DF :41
C8D0 3B EF 77 F6 6F F4 1F 78 1C 00 00 00 00 00 07 80 :34
C8E0 1B A0 0D 40 03 0B 1F 70 27 C8 0B F0 07 A0 05 5C :91
C8F0 0B 2C 17 30 0E 60 00 00 00 00 00 30 10 01 80 20 :CD
-------------------------------------------------------
Sum: 5A 75 FE 08 20 DD 14 71 B7 7E ED 9E 92 35 59 F1 :28


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
C900 0B 08 10 00 00 80 02 06 10 06 00 00 01 84 09 90 :DC
C910 3B 0C 00 61 06 6B BD 40 5B 26 00 E0 14 00 00 1B :6D
C920 0B C0 48 00 00 C0 A0 70 E0 00 07 00 C0 37 8E 00 :4C
C930 0B 00 00 00 00 B0 20 00 40 04 00 00 00 00 80 02 :6E
C940 00 00 00 00 00 00 00 00 00 07 C7 C0 FC 00 01 F9 :84
C950 EF F9 FE 00 06 7C F5 EF FF C0 07 9B 3E 0F BA A0 :21
C960 00 E7 B0 67 37 E0 03 9F 27 CE 7F E0 03 1F BF 90 :4C
C970 1F B0 00 FF 3F CF F0 00 00 F0 F8 FF E0 00 00 00 :63
C980 00 0B C0 00 00 00 00 00 00 00 00 30 10 01 80 20 :AC
C990 0B 0F D7 C0 FC B0 03 FE 3B 3F B2 00 07 A0 18 16 :F9
C9A0 01 CC 06 61 00 62 05 60 5B 00 00 B0 00 20 03 00 :F9
C9B0 0B 00 00 60 02 C2 22 60 E3 B0 07 0E C7 30 1E 00 :3B
C9C0 0B F0 F8 F0 20 B0 20 00 40 0F C0 00 00 00 B0 02 :31
C9D0 00 00 00 00 00 00 00 55 AA 55 AA 00 00 00 00 00 :FE
C9E0 00 00 00 00 00 00 00 00 55 AA 55 AA 55 AA 55 AA :FC
C9F0 55 AA 55 AA 55 AA 55 AA 00 00 00 00 00 00 00 00 :FC
-------------------------------------------------------
Sum: CC B4 F0 E2 F5 21 D6 AC 11 D7 3F 29 25 84 BF B5 :57
```

リスト3 SENSIBLE TIME ソース・リスト

```
1000 '(*  SENSIBLE TIME - S1  *)
1025 'keyaddr=$FFE0;def subr=$C000,timer
ini=$B200,timerre=$B235
1030 'hisco=0;arydef[$CA00]
1035 'pifbuf=$F010;keyinit[];meminit[];p
kbuf=$F012
1038 'timerini[]
1040 'start;
1042 ' score=0;score2=500;ship=4;scene=-
1
1050 ' start1;
1052 '  scene=scene+1;point=0;gate=0
1060 ' start2;
1062 '  screen[];keyinit[];clrbomb[]
1070 '  sx=0;sy=100;sax=0;say=0;bon=0
1072 '  for i=0 to 3;baon(i)=0;next
1074 '  for i=0 to2;mbon(i)=0;next
1080 '  for i=0 to 2;mson(i)=0;next
1082 '  for i=0 to 2;b2on(i)=0;next
1084 '  ison=0;icon=0
1090 '  sound1=0;sound4=0;des=0
1100 '  if scene=0 and point=0 then
1110 '   symbol[150,50,"SENSIBLE",3,4,5]
;symbol[148,49,"SENSIBLE",3,4,2]
1120 '   symbol[150,100,"TIME",4,5,7];sy
mbol[148,99,"TIME",4,5,1]
1130 '   gprint[10,20,6,"* Push Return K
ey !!"];buffon[]
1140 '   ready;k=inkey[]
1150 '   if k=$1B then
1160 '    timerre[];sound[7,255];cls[];e
nd;fi
1170 '   if k()13 then goto ready;fi
1172 '   buffoff[]
1180 '   set[sx,sy,4,7,$C1E0]
1190 '   line[80,48,399,175,0];call $BBE
0
1192 '  fi
1200 '  for i=0 to 10;sound[i,0];next
1202 '  sound[7,$30];efebase=(scene and
3)*256
1210 ' loop;
1211 '  poke $B267,peek($B270)
1212 '  gate=gate+1
1220 '  efe=$BC00+(scene and 3)*256+poin
t/(160+scene/4*20)*16
1230 '  keyread[];shipmove[];board[];bas
e1[];misbase[]
1240 '  bombing[];missle[];base2[];icbm[
];icbmup[];sound[];soundb[]
1245 '  while peek($B267)()0;wend
1250 '  point=point+1
1255 '
1260 ' if des)0 then goto desopr;fi
1270 ' if efebase+$BCFF)efe then goto lo
op;fi
1280 '  sound[8,0];sound[9,0];sound[10,0
]
1290 '  wait[50];symbol[200,80,"BONUS",2
,3,3];symbol[197,79,"BONUS",2,3,7]
1300 '  bonus=(scene+1)*ship*10;scorese2
[bonus];degset[24,128,2,bonus]
1310 ' call $BBE3;goto start1
1320 '  desopr;if sx=0 then sx=1;fi;if s
x=76 then sx=75;fi
1330 '  if sy(18 then sy=18;fi;if sy)166
 then sy=166;fi
1340 '  set[sx-1,sy-2,6,12,$C8FA]
1350 '  sound[0,90];sound[1,0];sound[2,0
];sound[3,5]
1360 '  sound[4,0];sound[5,12];sound[6,3
1];sound[7,0]
1370 '  sound[8,16];sound[9,16];sound[10
,16]
1372 '  sound[11,0];sound[12,30];sound[1
3,0]
1380 '  wait[100];clr[sx-1,sy-2,6,12]
1390 '  wait[200]
1400 ' ship=ship-1;if ship)0 then goto s
tart2;fi
1410 ' symbol[90,50,"GAME END",3,3,1]
1420 ' if score(=hisco then wait[600];got
o start;fi
1430 ' symbol[50,100,"*** NEW RECORD ***
",2,2,6];call $BBE6
1440 ' hisco=score;wait[500]
1442 'goto start
1450 'shipmove;
1460 ' shipkey[];sx2=sx+sax;sy2=sy+say
1470 ' if sx2(0 then sx2=0;sax=0;else if
 sx2)76 then sx2=76;sax=0;fi;fi
1480 ' if sy2(16 then sy2=16;say=0;else
if sy2)168 then sy2=168;des=1;fi;fi
1490 ' clr[sx,sy,4,7];set[sx2,sy2,4,7,$C
1E0]
1500 'sx=sx2;sy=sy2;return
1510 'bombing;
1512 ' if bombkey[] and sy(168 then i=0
1514 '  while i(8
1520 '   if bomx(i)=-1 then
1522 '    bomx(i)=sx+2;bomy(i)=sy+6;boax
(i)=sax;boay(i)=say
1530 '    sound[0,4];sound[1,0];sound[6,
31];sound[12,20];sound[8,16]
1540 '    sound3=8;sound4=1;sound[13,0];
i=8;else i=i+1
1542 '   fi
1544 '  wend
1546 ' fi
1550 ' for i=0 to 7
1552 '  if bomx(i)()-1 then
1554 '   cx=bomx(i);cy=bomy(i)
1560 '   if boay(i)(15 then boay(i)=boay
(i)+1;fi
1574 '    if cy)15 then clr1[cx,cy];fi
1580 '    bomx(i)=cx+boax(i);bomy(i)=cy+b
oay(i)
1590 '    if bomx(i)(0 or bomx(i))79 or b
omy(i))172 then
1592 '     bomx(i)=-1
1600 '    else;if bomy(i))15 then
1602 '     set1[bomx(i),bomy(i),$C234]
1604 '    fi;fi
1606 '  fi
1608 ' next
1610 'return
1620 'board;
1622 ' if bon=0 then
1624 '  if rnd(256)(efe:0) and gate)4 th
en
1630 '   bx=78;bhi=4+rnd(efe:1));gate=0;
bon=2
1632 '  else return;fi
1634 ' fi;bx2=bx-1
1640 ' if bx(78 then clr[bx,166,3,10]
1650 '  for i=(3-bx and 3)*4 to bhi*16-4
 step 16
1660 '   clr1[bx+1,166-bhi*16+i];next;fi
1670 ' if bx2(0 or bon=1 then bon=0;retu
rn
1672 ' else
1680 '  if chrbom[bx2,166,3,10]=1 then s
et[bx2,166,3,10,$C29A];bon=1
1690 '  else
1692 '   set[bx2,166,3,10,$C240];fi;fi
1700 ' desck[bx2+1,166-bhi*16,1,bhi*16+1
0]
1710 ' for i=(3-bx2 and 3)*4 to bhi*16-4
 step 16
1720 '  set1[bx2+1,166-bhi*16+i,$C9D4];n
ext
1730 ' bx=bx2;if bon=1 then scoreset[10]
;fi;return
1740 'base1;
1742 ' for i=0 to 3
1750 '  if baon(i)=0 then
1752 '   if rnd(256)(efe:2) then
1754 '    if gate)4 then
1760 '     bax(i)=77;gate=0;baon(i)=2;fi
;fi;fi
1770 '  if baon(i))0 then
1780 '   bx2=bax(i)-1
1782 '   if bax(i)(77 then clr[bax(i),16
8,4,8];fi
1790 '    if bx2(0 or baon(i)=1 then
1792 '     baon(i)=0
1794 '    else
1796 '     bax(i)=bx2
1800 '     if chrbom[bx2,164,4,12]=1 then
1802 '      set[bx2,168,4,8,$C354];baon(i
)=1;scoreset[5]
1810 '     else
1812 '      set[bx2,168,4,8,$C2F4];fi
1814 '     desck[bx2,168,4,8];fi
1817 '  fi
1819 ' next
1820 'return
1830 'misbase;
1832 ' for i=0 to 2
1840 '  if mbon(i)=0 then
1842 '   if rnd(256)(efe:4) then
1844 '    if gate)4 then
1850 '     mbx(i)=79;gate=0;mbon(i)=3;fi
;fi;fi
1860 '  if mbon(i))0 then
1862 '   bx2=mbx(i)-1
1864 '   if mbon(i)=3 then
1870 '    if (mbx(i)-sx)*2)166-sy then m
btype(i)=1;else mbtype(i)=0;fi
1880 '     misshot[];fi
1882 '    type=(3-mbon(i)+mbtype(i)*2)*60
+$C3B4
1890 '    if mbx(i)(79 then clr[mbx(i),16
6,2,10];fi
1900 '     if bx2(0 or mbon(i)=1 then
1902 '      mbon(i)=0
1904 '     else
1906 '      mbx(i)=bx2
```

リスト3 SENSIBLE TIME ソース・リスト

```
1910 '     if chrbom[bx2,166,2,10]=1 then
1912 '      set[bx2,166,2,10,$C4E6]
1920 '      scoreset[7+(mbon(i)-2)*3];mbo
n(i)=1
1930 '     else;set[bx2,166,2,10,type,8];
fi
1940 '     desck[bx2,164,2,12]
1942 '    fi
1944 '   fi
1946 ' next
1948 'return
1950 'misshot;
1952 ' if bx2-sx(20+mbtype(i)*20 and mso
n(i)=0 then
1954 '   sound1=80
1960 '   mson(i)=mbtype(i)+1;msx(i)=mbx(i
);msy(i)=166+mbtype(i)*2;mbon(i)=2
1970 ' fi
1972 'return
1980 'missle;
1982 ' for i=0 to 2
1984 '   if mson(i))0 then
1986 '    type=mson(i)-1
1990 '    if type=0 then
1992 '     bx2=msx(i)-2;by2=msy(i)-8
1994 '    else
2000 '     bx2=msx(i)-3
2002 '     if abs(sy+4-msy(i))(efe:5) the
n
2004 '      by2=sy+4
2006 '     else
2010 '      by2=msy(i)+sgn(sy+4-msy(i))*e
fe:5);fi;fi
2020 '    clr[msx(i),msy(i),2,8-type*5];d
esck[msx(i),msy(i),2,8-type*5]
2030 '    if bx2(0 or by2(16 then
2032 '     mson(i)=0
2034 '    else
2036 '     msx(i)=bx2;msy(i)=by2
2040 '     set[bx2,by2,2,8-type*5,$C4A4+t
ype*48]
2050 '     desck[bx2,by2,2,8-type*5]
2052 '    fi
2054 '   fi
2056 ' next
2058 'return
2060 'base2;
2062 ' for i=0 to 2
2070 '  if b2on(i)=0 then if rnd(256)(ef
e:7) then if gate)4 then
2080 '    b2x(i)=78;b2y(i)=164;gate=0;b2o
n(i)=5;fi;fi;fi
2090 '   if b2on(i))0 then
2100 '    if b2on(i)=5 then
2102 '     bx2=b2x(i)-1;by2=b2y(i)
2110 '     if bx2(efe:8) then b2on(i)=4;b
2mv(i)=10;fi
2112 '    else
2120 '     if b2on(i)=4 then
2122 '      bx2=b2x(i);by2=b2y(i)-4;b2mv(
i)=b2mv(i)-1
2130 '       if b2mv(i)=0 then
2132 '        b2on(i)=3;b2mv(i)=1;b2ve(i)=
0;b2tr(i)=0;fi
2134 '      else
2140 '       if b2on(i)=3 then vect=b2ve(i
)
2150 'b2new;
2155 '        vect=b2ve(i);bx2=b2x(i)+b2vx
(vect);by2=b2y(i)+b2vy(vect)
2160 '        if bx2(0 or by2(16 or bx2)77
 or by2)130 then
2162 '         b2ve(i)=rnd(8);goto b2new;f
i
2170 '       b2mv(i)=b2mv(i)-1
2172 '       if b2mv(i)=0 then b2tr(i)=b2
tr(i)+1
2180 '        if b2tr(i)=50 then
2182 '         b2on(i)=2
2184 '        else b2mv(i)=3
2190 '         if efe:9)=1 then
2192 '          b2ve(i)=b2ve(i)+(rnd(2)+2
)*sgn(rnd(2)*2-1) and 7
2194 '         else
2200 '          b2ve(i)=b2ve(i)+rnd(2)*2-
1 and 7;fi;fi;fi
2202 '      else
2210 '       if b2on(i)=2 then
2212 '        bx2=b2x(i)-2;by2=b2y(i)
2214 '       else bx2=b2x(i);by2=b2y(i)
2220 '    fi;fi;fi;fi
2230 '    if b2x(i)(78 then clr[b2x(i),b2
y(i),3,12];fi
2240 '    if bx2(0 or b2on(i)=1 then
2242 '     b2on(i)=0
2244 '    else b2x(i)=bx2;b2y(i)=by2
2250 '     if chrbom[bx2,by2,3,12]=1 then
2252 '      set[bx2,by2,3,12,$C58E];b2on(
i)=1;scoreset[5]
2270 '     else;set[bx2,by2,3,12,$C522];f
i
2272 '     desck[bx2,by2,4,8];fi
2274 '   fi
2276 ' next
2280 'return
2290 'icbm;
2292 ' if ison=0 then if rnd(256)(efe:11
) and gate)4 then
2300 '   isx=77;gate=0;ison=2
2302 ' else
2303 '   return;fi;fi
2304 ' bx2=isx-1
2310 ' if isx(77 then if ison=1 then
2312 '  clr[isx,168,4,8]
2320 ' else
2322 '  clr[isx,172,4,4];fi;fi
2330 ' if bx2(0 or ison=1 then
2332 '  ison=0;return
2334 ' else
2340 '  if chrbom[bx2,168,4,8]=1 then
2342 '   set[bx2,168,4,8,$C62A];ison=1
2350 '  else
2352 '   set[bx2,172,4,4,$C5FA];fi;fi
2360 ' desck[bx2,172,4,4]
2362 ' if rnd(efe:12))=0 then icbmtk[];f
i
2370 ' isx=bx2
2372 ' if ison=1 then scoreset[8];fi
2374 'return
2380 'icbmtk;
2382 '  if icon=0 then icx=isx+1;icy=172;
icon=3;ictp=0;fi;return
2390 'icbmup;
2392 ' if icon=0 then return;fi
2394 ' ix2=icx-1
2400 ' if icon=3 then
2410 '  if ictp)0 then clr[icx,icy,2,ict
p*4];fi
2412 '  iy2=icy-4;ictp=ictp+1
2420 '  if ison=0 and ictp(3 then icon=0
;return;fi
2430 '  if ix2(0 then icon=0;return;fi
2440 '  set[ix2,iy2,2,ictp*4,icbmchr(ict
p-1)];icx=ix2;icy=iy2
2450 '  if ictp=4 then icon=2;ictp=0;fi
2452 '  return;fi
2460 ' iy2=icy-8;ictp=ictp+1 and 3;clr[i
cx,icy,2,16]
2470 ' if icon=1 or ix2(0 or iy2(16 then
 icon=0;return;fi
2480 ' icx=ix2;icy=iy2
2482 ' if chrbom[icx,icy,2,16]=1 then
2484 '  set[icx,icy,2,16,$C89A,8];icon=1
;scoreset[15]
2500 ' else
2502 '  set[icx,icy,2,16,icbmchr2(ictp)]
;fi
2510 ' desck[icx,icy,2,16]
2512 'return
2520 'sounda;
2522 ' if sound1)0 then
2524 '  sound[2,sound1/2];sound1=sound1+
4;son=0
2530 '  for i=0 to2;son=son+mson(i);next
2540 '  if son=0 then
2542 '   sound1=0;sound[9,0]
2544 '  else
2546 '   sound[9,10];fi;fi;return
2550 'soundb;
2552 ' if bon=1 then
2554 '  sound[10,0]
2556 ' else
2558 '  if bon=2 then
2560 '   sound[5,bx and 15];sound[10,7+(
bx/2 and 7)];fi;fi;return
2570 'soundc;
2572 ' if sound3(240 and sound4)0 then s
ound3=sound3+1;sound[0,sound3];fi
2580 'return
2590 'screen;
2592 ' cls[];gsw=0;cline[0,22,79,24]
2600 ' gprint[0,0,7,"HIGH SCORE"];degset
[22,0,6,hisco]
2610 ' gprint[40,0,7,"SCORE"];degset[52,
0,4,score];shipset[];return
2620 'shipset;
2622 ' cou=1
2624 ' while cou(ship and cou(17
2626 '  set[cou*5-5,8,4,7,$C1E0];cou=cou
+1
2630 ' wend
2632 ' if cou(17 then clr[cou*5-5,8,4,7]
;fi;return
2640 'arydef;
2642 ' bpoint=%1;b2vx=dim[8,2];b2vy=dim[
8,2];svx=dim[9,2];svy=dim[9,2]
2650 ' bomx=dim[8,2];bomy=dim[8,2];boax=
dim[8,2];boay=dim[8,2]
2660 ' bax=dim[4,2];baon=dim[4,2];mbx=di
m[3,2];mbon=dim[3,2];mbtype=dim[3,2]
2670 ' msx=dim[3,2];msy=dim[3,2];mson=di
m[3,2];b2x=dim[3,2];b2y=dim[3,2]
2680 ' b2on=dim[3,2];b2ve=dim[3,2];b2mv=
dim[3,2];b2tr=dim[3,2]
2690 ' icbmchr=dim[4,2];icbmchr2=dim[4,2
];keybuf=dim[129,1]
2700 ' icbmchr(0)=$C68A;icbmchr(1)=$C6A2
;icbmchr(2)=$C6D2;icbmchr(3)=$C71A
2710 ' icbmchr2(0)=$C71A;icbmchr2(1)=$C7
7A;icbmchr2(2)=$C7DA;icbmchr2(3)=$C83A
2720 ' svx(0)=-2;svy(0)=4;svx(1)=0;svy(1
)=8
2730 ' svx(2)=2;svy(2)=4;svx(3)=-2;svy(3
)=0
2740 ' svx(4)=0;svy(4)=0;svx(5)=2;svy(5)
=0
2750 ' svx(6)=-2;svy(6)=-4;svx(7)=0;svy(
7)=-8
2760 ' svx(8)=2;svy(8)=-4
2770 ' b2vx(0)=0;b2vy(0)=-12;b2vx(1)=3;b
2vy(1)=-12
2780 ' b2vx(2)=3;b2vy(2)=0;b2vx(3)=3;b2v
y(3)=12
2790 ' b2vx(4)=0;b2vy(4)=12;b2vx(5)=-3;b
2vy(5)=12
2800 ' b2vx(6)=-3;b2vy(6)=0;b2vx(7)=-3;b
2vy(7)=-12
2810 'return
2820 'scoreset;
2822 ' sound[0,80];sound[1,8];sound[6,31
];sound[8,16];sound[12,30]
2830 ' sound[13,0]
2840 ' scorese2;score=score+%1
2842 ' if score)=score2 then score2=scor
e2+500
2850 '  ship=ship+1;shipset[];fi
2852 ' degset[52,0,4,score];return
2950 'set;subr[1];return
2960 'clr;subr[2];return
2970 'set1;subr[3];return
2980 'clr1;subr[4];return
3030 'cls;sys[$4107,$9090];print chr$(12
);return
3040 'cline;
3042 ' for cliy=%2 to %4
3044 '  for clix=%1 to %3
3050 '   set[clix,cliy*8,1,8,$C9E0];next
;next;return
3051 'line;
3052 ' grabuf[]
3053 ' cpoke addr,%5,2,$FFFF#,%1#,%2#,%3
#,%4#,2;sys[$4201,0];return
3100 'gprint;
3102 ' cou=0
3104 ' while peek(%4+cou)()0
3110 '  chrset[%1+cou*2,%2*8,%3,peek(%4+
cou)];cou=cou+1;wend;return
3120 'degset;
3122 ' deg=%4;for z=1 to 5;deg1=deg/10;d
eg2=deg-deg1*10;deg=deg1
3130 ' chrset[%1+10-z*2,%2,%3,deg2+48];n
ext;chrset[%1+10,%2,%3,48]
3140 'return
3150 'sound;poke $FFE5,%1;poke $FFE4,%2;
return
3170 'dim;ans=bpoint;bpoint=bpoint+%1*%2
;ans=ans;return
3180 'buffon;keyaddr:0)=$44;return
3190 'buffoff;keyaddr:0)=$04;return
3260 'desck;
3262 ' if %1+%3)sx and %1(sx+4 then
3270 '  if %2+%4)sy and %2(sy+7 then des
=des+1;fi;fi;return
3280 'chrbom;
3282 ' ans=0
3284 '  for z=0 to 7
3286 '   if bomx(z))-1 then
3290 '    if %1+%3)bomx(z) and %1(bomx(z
)+1 then
3300 '     if %2+%4)bomy(z) and %2(bomy(
z)+4 then
3302 '      ans=ans or 1
3310 '      clr1[bomx(z),bomy(z)];bomx(z
)=-1
3320 '  fi;fi;fi;next
3322 ' ans=ans;return
3330 'wait;for i=1 to %1;for j=0 to 500;
next;next;return
4000 'sys;
4005 ' code $34,$40     ;(*  pshs u
*)
4010 ' code $EC,$64     ;(*  ldd 4,s
*)
4020 ' code $ED,$8C04#  ;(*  std prm,pcr
*)
4030 ' code $EC,$66     ;(*  ldd 6,s
*)
4040 ' code $103F#      ;(*  swi2
*)
4050 ' code 0000#       ;(* prm rmb 2
*)
4060 ' code $35,$C0     ;(*  puls u,pc
*)
4080 'grabuf;
4090 ' addr=pifbuf(0)+2
4100 'return
4110 'keyinit;
4112 ' for i=0 to 10
4114 '  key=keyaddr:0)
4116 ' next
4120 ' for i=0 to 128
4130 '  keybuf:i)=0
4140 ' next
4142 ' prekey=$FF
4150 'return
4560 'inkey;
4570 ' repeat
4580 '  ans=get
4590 ' until ans()0
4600 ' ans=ans
4610 'return
4620 'chrset;
4630 ' sys[$4108,low(%1/2)*256+low(%2/2)
]
```


▶友人Bo.が落ち込んでいた．それに乗じてPC-1350を奪い取り，昔やっていた「謎の円盤UFO」のインターセプターを使ったゲームを作ったら，あまりの遅さにぶっ飛んでしまった．話は変わって，妖精作戦IV「ラスト・レター」を読んだんです，笑えたには笑えたんですが，結希ちゃんはお星さまになるし，ノブちゃんは星々の間へ行っちゃって，とても暗いラストだった．

（や〜いBootsのやつ没になりやがったのBOOT）

```
4640 ' sys[$4200,($40+low(%3))*256]
4650 ' sys[$4105,low(%4)*256]
4660 'return
4670 'meminit;
4680 ' sys[$4009,$B0F0]
4690 ' sys[$4009,$B1F1]
4700 ' sys[$4009,$B2F2]
4710 ' sys[$4009,$B3F3]
4720 'return
6000 'keyread;
6010 ' key=keyaddr:0)
6015 ' if key)127 then
6017 '  key=key-128
6020 '  if key=127 then
6030 '   for i=0 to 128
6040 '    keybuf:i)=0
6050 '   next
6060 '   prekey=$FF
6070 '  else
6075 '   keybuf:key)=-1
6080 '   if prekey=$FF then
6090 '    prekey=key
6100 '   else
6110 '    if prekey()key then
6120 '     if key)prekey then
6130 '      for i=prekey+1 to key-1
6140 '       keybuf:i)=0
6150 '      next
6160 '      prekey=key
6170 '     else
6180 '      for i=0 to key-1
6190 '       keybuf:i)=0
6200 '      next
6210 '      for i=prekey+1 to 128
6220 '       keybuf:i)=0
6230 '      next
6240 '      prekey=key
6241 '     fi
6242 '    else
6243 '     for i=0 to 128
6244 '      keybuf:i)=0
6245 '     next
6246 '     keybuf:key)=-1;prekey=key
6250 'fi;fi;fi;fi
6260 'return
6270 'shipkey;
6280 ' sax=0;say=0
6290 ' if      keybuf:$0D) then say=-8
6300 ' else;if keybuf:$4D) then say=8 fi
;fi
6310 ' if      keybuf:$3E) then sax=2
6320 ' else;if keybuf:$37) then sax=-2 f
i;fi
6340 'return
6350 'bombkey;
6360 ' ans=keybuf:0)
6370 'return
7000 'symbol;
7010 ' i=0;cgchr=pkbuf(0)
7020 ' while peek(%3+i)()0;grabuf[];addr
=addr-2
7030 '  sys[$4200+27,peek(%3+i)]
7040 '  for j=7 to 0 step -1
7050 '   cgchr:j+4)=cgchr:j)
7060 '  next
7070 '  cgchr(0)=7;cgchr(1)=7
7075 '  cpoke addr,0,0,0,2,15,0,%1+i*8*%
4#,%2#,0,0,0,0,cgchr#,0#,%4#,%5#,1,%6
7163 '  sys[$4209,0]
7165 '  i=i+1
7170 ' wend
7180 'return
8000 'clrbomb;
8010 ' for i=0 to 7
8020 '  bomx(i)=-1
8030 ' next
8040 'return
```

☆☆☆☆☆☆COMPAC BEST 10☆☆☆☆☆☆

もう冬ですね．寒い日が続いているので，こたつで丸くなっていないかな？　子供は風の子，元気な子．寒さに負けず，外ででも遊びましょう．でも風邪をひかないよう，充分注意してくださいね．

さて今月のBEST10．トップは相も変わらずFM-7シリーズの"NOBO"．これで3箇月も首位を守っていますね．

しかし，2位以下にかなり変動がありました．いずれも"NOBO"と取って替わろうと，首位の座を狙っています．

まず，先月では第8位だったPC-6000シリーズの"ブレイク・スルー"．今月では一気に第4位まで浮上してきました．

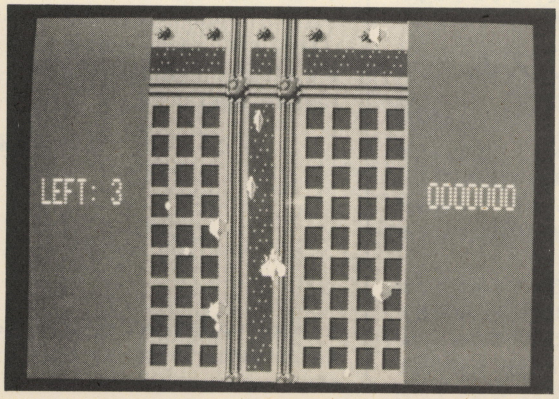
さらに，同じく先月第10位だったPC-8800シリーズの"ホバーアタック"が，並いる強豪を押しのけ，一気に第2位まで駆け上ってきました．

さあ，来月は"NOBO"がまた首位を守れるか，それとも"ホバーアタック"が取って替わるか，はたまた"ブレイク・スルー"か？　ちょっと目が離せませんね．

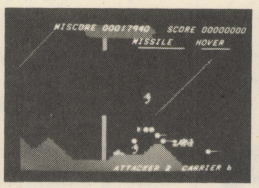
その他，今月の新製品としてPC-9800シリーズの"F-15イーグル"，PC-8800シリーズの"ラグランジュL2"が，第6位，第7位につけています．それぞれ，"F-15イーグル"はFM-7シリーズから，"ラグランジュL2"はX1シリーズからの移植版です．オリジナルの勢いに乗って，いいランクからスタートしています．

順位	前月度の順位	商　品　名	機　種	メディア
1	1	NOBO	FM-7シリーズ	C, 5″2D, 3.5″2D
2	10	ホバーアタック	PC-8800シリーズ	C, 5″2D
3	2	ザ・コクピット	PC-8800シリーズ	5″2D
4	8	ブレイク・スルー	PC-6000シリーズ	C, 3.5″1DD
5	4	プッシュ・プルII	FM-7シリーズ	C, 5″2D, 3.5″2D
6	新製品	F-15イーグル	PC-9800シリーズ	5″2DD, 5″2HD
7	新製品	ラグランジュL2	PC-8800シリーズ	5″2D
8	3	ギガンテス	PC-9800シリーズ	5″2D, 5″2HD
9	5	MACH 7	FM-7シリーズ	C, 5″2D, 3.5″2D
10	6	ルーサイト	PC-9800シリーズ	5″2D, 5″2DD, 5″2HD, 3.5″2DD

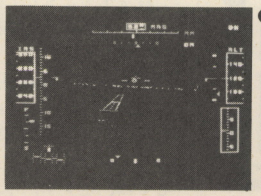
注：メディアのDはディスク，QDはクイック・ディスク版，Cはカセット版を示します．



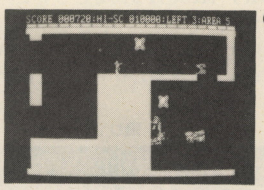
❶



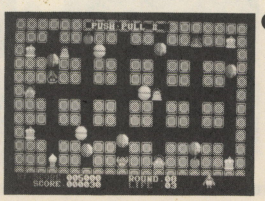
❷



❸



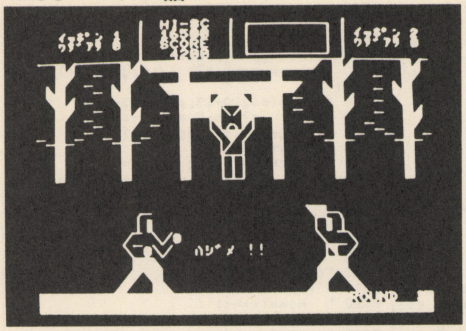
❹



❺

MZ-1200・80K/C

WICS＋マシン語



THE KARATE 2

ザ・カラテ2

■宇都宮伸吾

近ごろちまたでは，格闘ゲームが大流行です．そこで我MZでもと作ってみたのがこのゲームです．自分ではまあまあのできだと思うのですが….

■プログラム・インフォメーション

言　語	WICS マシン語データ　A300～CFFF
面白さ 動き・操作性 サウンド	！！！ → → → → ♪ ♪ ♪
編集部評	キャラクタの少ないMZにしては，なかなか良い画面になっていますね．動きもまあまあです．　(O)

入力方法

まず，$A300～$CFFFまでプログラムが書けるマシン語モニタで，マシン語データ(リスト1)を入力します．そして入力できたら間違いがないことを確認して，テープにセーブします．

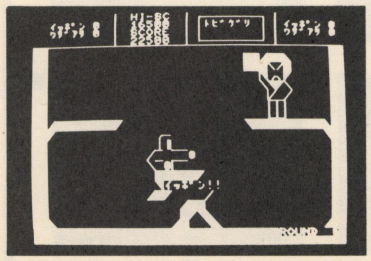
次にWICSインタープリタを起動させ，TEXT$6000としてソース・プログラムを入力してください．入力が終わったらコンパイラを起動して，

SOURSE PROGRAM ADRS：$6000
OBJECT PROGRAM ADRS：$1E00
WORKING AREA ADRS：$C000

としてコンパイルしてください．無事コンパイルが終わったら，先ほどのマシン語データの後にWICSのモニタでAUTO START ADRSを$1200としてセーブしてください．

次回からは，マシン語データ，WICSのオブジェクトを順にロードすればゲームが始まります．

ビシッ！　飛びげり一本



遊び方

ロードが終わると，まずタイトルが表示され，次に使用キーが表示されます．使用キーは移動のものと合わせると11個ありますが，一度覚えるとあとは楽です．

さてルールですが，とにかくどんな方法を使ってもいいですから，三本先取すれば勝ちです．

技はどれでも決まれば1本で，場外は技ありとなります．また2面クリアするごとに，チャレンジ・ステージがあります．これは敵がヌンチャクをふりまわしながら突進してくるので，それをうまくかわして1本決めるというもので，簡単そうで結構難しいです．

技は近すぎても遠すぎても決まりませんので，敵との間合いを考えて出さないと，逆に技を返されたりします．時間制限はないのでじっくりと戦ってください．

プログラムについて

WICS＋マシン語(キャラクタ・データ)で作っています．作ったのは半年以上前なもんで，データの意味は忘れてしまいました．

また，WICSの方はメモリいっぱい使っているので，かなりごちゃごちゃしていますが，やってることはたいしたことはないので解読は簡単でしょう．

アルゴリズムについて

MZ側のアルゴリズムは，人間側の攻撃がないときは相手との間合い(距離)によって技を出すようにしています．また攻撃があった場合は，相手が出した技に対して有効な技を乱数で選んでいます．

たとえば，相手が上段突きを出してきた場合，MZ側としては中段ゲリ，中段突き，足ゲリ，上段突き，飛びゲリ等の返し技があるわけですが，この中で特に有効な技としては，足ゲリ，中段突き，中段ゲリがあります．この中でならどれも有効なんですから，これは乱数で決めるしかありません．そうでないと，1つの技に対するMZの対応が一定になってしまい，面白くありません．またこれら有効な返し技ばかり使っていたのでは強くなりすぎるので，最初の方の面では乱数を使って有効な返し技を出すかどうかも判断しています．

面が進むにつれてほぼ確実に返し技を出したり受けをしたりするようにしてあります．それから攻撃パターンは2面ごとに変えてあり，スピードも2面ごとに早くなります．

秘密のコマンド

ある状態であるキーを押すと好きな面から始めることができます．プログラムを解読すればすぐわかると思いますが….

最後に

このプログラムは，「THE KARATE 2」となってます．実は当然「THE KARATE 1」もあって，当然PiOに投稿しましたが，どうやらボツになったようです．今回はボツにならないことを祈ります．今回は前作で使ったテクニック(?)を使い，まったく違ったストーリーにチャレンジしてみました．みなさんの感想をPiOPiOにでも書いて送ってください．

最後に，テストバージョンのときにいろいろとアドバイスしてくれた里見君，また，最高！を連発してDEBUGに協力してくれた堀口君に感謝します．

PiO

注：リスト1入力時において，アドレスの飛んでいる所はすべて00Hを入力してください．

▶その日は快晴だった．体育祭であった．クラス対抗リレーであった．私のクラスはドベであった．私はバトンを受けた．差は短い!!全力疾走した．カーブに入った．私はコケた…．大観衆の真ん前であった…．　P.S．そのあと爆笑の中を走ったことは言うまでもない．
(それでも体育祭ではいいこともあったさ！あ～私はドジな木足とりも)

リスト1 THE KARATE 2 マシン語リスト

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
A300 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A308 00 00 00 71 00 08 09 2A :AC
A310 13 03 00 00 71 5C 78 78 :D3
A318 78 78 78 78 78 5D 00 71 :26
A320 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A328 00 00 85 BB AA B8 99 00 :3B
A330 00 00 00 71 00 00 00 00 :71
A338 00 00 00 00 71 79 00 00 :EA
A340 00 00 00 00 00 79 00 71 :EA
A348 85 BB AA B8 99 00 00 00 :3B
A350 00 00 A0 98 BC A3 8C 00 :23
A358 00 00 00 71 00 13 03 0F :96
A360 12 05 00 00 71 79 00 00 :01
A368 00 00 00 00 00 79 00 71 :EA
A370 A0 98 BC A3 8C 00 00 00 :23
A378 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------
SUM  C2 D3 03 79 56 13 A9 04 :27
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
A380 00 00 00 71 00 00 00 00 :71
A388 00 00 00 00 71 1C 78 78 :7D
A390 78 78 78 78 78 1D 00 71 :E6
A398 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A3A0 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
A3A8 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
A3B0 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
A3B8 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
A3C0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A3C8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A3D0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A3D8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A3E0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A3E8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A3F0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A3F8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------
SUM  74 74 74 E5 E5 35 74 E5 :B4
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
A400 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A408 00 00 00 00 6B 00 0B 05 :7B
A410 19 00 06 15 0E 03 14 09 :62
A418 0F 0E 00 6B 00 00 00 00 :88
-----------------------------
SUM  28 0E 06 80 79 03 1F 0E :65
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
A4C8 00 00 00 00 00 93 96 BC :E5
A4D0 9C BC 8C 00 84 BC 9F 99 :5C
A4D8 A2 B8 00 84 BC B7 A4 91 :86
A4E0 BC 99 9C BC 8C 00 84 BC :79
A4E8 B7 A4 91 BC 99 9A BC 87 :1E
A4F0 00 00 00 00 76 70 70 70 :C6
A4F8 70 70 70 00 70 70 70 70 :10
-----------------------------
SUM  21 21 29 FC 4B 80 F9 09 :34
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
A500 70 70 77 70 70 70 70 73 :8A
A508 70 70 70 70 70 76 70 70 :86
A510 70 70 70 70 70 70 70 70 :80
A518 00 00 5C 78 78 5D 00 00 :A9
A520 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A528 00 00 5C 78 78 5D 5C 78 :7D
A530 78 5D 5C 78 78 5D 00 00 :7E
A538 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A540 00 00 79 48 00 79 00 00 :3A
A548 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A550 00 00 79 54 00 79 79 59 :18
A558 00 79 79 55 00 79 00 00 :C0
A560 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A568 00 00 79 08 88 79 00 00 :82
A570 84 BC B7 A4 91 BC 99 A4 :25
A578 9C 00 79 14 94 79 79 19 :C8
-----------------------------
SUM  E8 E2 7F 69 65 86 37 E1 :B5
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
A580 99 79 79 15 95 79 00 00 :AE
A588 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A590 00 00 1C 78 78 1D 00 00 :29
A598 70 70 70 70 70 70 70 70 :80
A5A0 70 77 1C 78 78 1D 1C 78 :A4
A5A8 78 1D 1C 78 78 1D 00 00 :BE
A5B0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A5B8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A5C0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A5C8 00 00 5C 78 78 5D 5C 78 :7D
A5D0 78 5D 5C 78 78 5D 00 00 :7E
A5D8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A5E0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A5E8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A5F0 00 00 79 47 00 79 79 48 :FA
A5F8 00 79 79 4A 00 79 00 00 :B5
-----------------------------
SUM  69 53 E7 6E 5D EC 61 A8 :63
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
A600 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A608 00 00 00 00 00 00 90 BC :E5
A610 84 99 00 00 00 00 00 00 :1D
A618 00 00 79 07 87 79 79 08 :01
A620 88 79 79 0A 8A 79 00 00 :87
A628 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A630 00 00 00 00 00 70 70 70 :50
A638 70 70 77 00 00 00 00 00 :57
A640 00 00 1C 78 78 1D 1C 78 :BD
A648 78 1D 1C 78 78 1D 00 00 :BE
A650 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A658 00 00 5C 78 78 5D 5C 78 :7D
A660 78 5D 5C 78 78 5D 00 00 :7E
A668 00 00 5C 78 78 5D 5C 78 :7D
A670 78 5D 5C 78 78 5D 77 81 :76
A678 B3 A4 91 BC 99 9A BC 87 :1A
-----------------------------
SUM  97 FD A2 9D 7A 3A AC 81 :B4
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
A680 00 00 79 5A 00 79 79 58 :1D
A688 00 79 79 43 00 79 00 00 :AE
A690 00 00 79 42 00 79 79 4E :FB
A698 00 79 79 4D 00 79 00 70 :28
A6A0 70 70 70 70 70 70 70 70 :80
A6A8 00 00 79 1A 9A 79 79 18 :37
A6B0 98 79 79 03 83 79 00 00 :89
A6B8 00 00 79 02 82 79 79 0E :FD
A6C0 8E 79 79 0D 8D 79 00 00 :93
A6C8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A6D0 00 00 1C 78 78 1D 1C 78 :BD
A6D8 78 1D 1C 78 78 1D 00 00 :BE
A6E0 00 00 1C 78 78 1D 1C 78 :BD
A6E8 5F 1D 1C 78 78 1D 00 00 :A5
A6F0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A6F8 00 00 00 77 86 BC BB 88 :FC
-----------------------------
SUM  6D 8E A8 1F 02 68 47 24 :97
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
A700 00 00 81 B3 A4 91 BC 99 :BE
A708 A4 9C 76 00 9C BC 91 BC :5B
A710 99 9C BC 8C 00 77 81 B3 :28
A718 A4 91 BC 99 9C BC 8C 00 :6E
A720 00 00 00 00 70 70 70 70 :C0
A728 00 00 70 70 70 70 70 70 :A0
A730 70 70 00 00 70 70 70 70 :A0
A738 70 70 70 70 00 00 70 70 :A0
A740 70 70 70 70 70 70 70 00 :10
A748 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A750 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A758 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A760 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A768 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A770 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A778 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------
SUM  31 19 BF 28 9C 40 8A C8 :5F
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
```

```
A780 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
A788 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
A790 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
A798 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
A7A0 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
A7A8 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
A7B0 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
A7B8 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
A7C0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A7C8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A7D0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A7D8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A7E0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A7E8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A7F0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A7F8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------
SUM  F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 :C0
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
A800 70 70 70 70 70 70 70 70 :80
A808 70 70 70 70 70 70 70 70 :80
A810 70 70 70 70 70 70 70 70 :80
A818 70 70 70 70 70 70 70 70 :80
A820 70 70 70 70 70 70 70 70 :80
-----------------------------
SUM  30 30 30 30 30 30 30 30 :80
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
AAF8 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
-----------------------------
SUM  5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
```

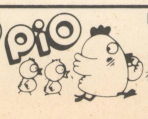
```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
AB00 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
AB08 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
AB10 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
AB18 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
AB20 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
AB28 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
AB30 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
AB38 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
AB40 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
AB48 07 05 14 55 20 2F 20 2F :13
AB50 23 29 2F 22 21 2F 64 01 :52
AB58 28 20 20 00 00 00 00 00 :68
AB60 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AB68 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AB70 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AB78 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------
SUM  7C 78 8D A1 6B 88 AE 5A :1D
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
AB80 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
AB88 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
AB90 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
AB98 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
ABA0 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
ABA8 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
ABB0 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
ABB8 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
ABC0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
ABC8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
ABD0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
ABD8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
ABE0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
ABE8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
ABF0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
ABF8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------
SUM  F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 :C0
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
AC00 70 70 70 70 70 70 70 70 :80
AC08 70 70 70 70 70 70 70 70 :80
AC10 70 70 70 70 70 70 70 70 :80
AC18 70 70 70 70 70 70 70 70 :80
AC20 70 70 70 70 70 70 70 70 :80
```

リスト1 THE KARATE 2　マシン語リスト

```
AC28 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AC30 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AC38 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AC40 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AC48 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AC50 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AC58 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AC60 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AC68 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AC70 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AC78 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  30 30 30 30 30 30 30 30 :80

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
AC80 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AC88 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AC90 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AC98 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
ACA0 77 3E 3E 3E 3E 3E 3E 3E :29
ACA8 3E 3E 3E 3E 3E 3E 3E 3E :F0
ACB0 3E 3E 3E 3E 3E 3E 3E 3E :F0
ACB8 3E 3E 3E 3E 3E 3E 3E 3E :F0
ACC0 3E 3E 3E 3E 3E 3E 3E 76 :28
ACC8 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D :E8
ACD0 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D :E8
ACD8 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D :E8
ACE0 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D :E8
ACE8 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D 00 :AB
ACF0 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D :E8
ACF8 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D :E8
-----------------------------------
SUM  1A E1 E1 E1 E1 E1 E1 DC :3C

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
AD00 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D :E8
AD08 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D :E8
AD10 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D 00 :AB
AD18 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D :E8
AD20 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D :E8
AD28 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D :E8
AD30 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D :E8
AD38 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D 00 :AB
AD40 43 4A 4A 4A 4A 4A 4A 4A :49
AD48 4A 4A 4A 4A 4A 4A 4A 4A :50
AD50 4A 4A 4A 4A 4A 4A 4A 4A :50
AD58 4A 4A 4A 4A 4A 4A 4A 4A :50
AD60 4A 4A 4A 4A 4A 4A 4A 43 :49
AD68 43 43 43 56 00 00 00 00 :1F
AD70 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AD78 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  96 9D 9D B0 5A 5A 5A D9 :67

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
AD80 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AD88 00 00 00 00 42 43 43 43 :0B
AD90 43 43 43 00 00 00 00 00 :C9
AD98 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
ADA0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
ADA8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
ADB0 00 00 00 00 4E 43 43 43 :17
ADB8 43 43 43 4D 00 00 00 00 :16
ADC0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
ADC8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
ADD0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
ADD8 00 00 00 00 43 43 43 43 :0C
ADE0 43 43 43 43 7B 00 00 00 :87
ADE8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
ADF0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
ADF8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  C9 C9 C9 90 4E C9 C9 C9 :94

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
AE00 00 00 00 4E 43 43 43 43 :5A
AE08 43 43 43 43 7B 00 00 00 :87
AE10 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AE18 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AE20 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AE28 00 00 00 43 43 43 43 43 :4F
AE30 43 43 43 43 43 00 00 00 :4F
AE38 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AE40 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AE48 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AE50 00 00 00 43 43 43 43 43 :4F
AE58 43 43 43 43 43 4D 00 00 :9C
AE60 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AE68 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AE70 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AE78 00 00 4E 43 43 43 43 43 :9D
-----------------------------------
SUM  C9 C9 17 E0 0D 59 0C 0C :07

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
AE80 43 43 43 43 43 43 00 00 :92
AE88 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AE90 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AE98 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AEA0 00 00 43 43 43 43 43 43 :92
AEA8 43 43 43 43 43 43 4D 00 :DF
AEB0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AEB8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AEC0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AEC8 00 00 43 43 43 43 43 43 :92
AED0 43 43 43 43 43 43 43 00 :D5
AED8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AEE0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AEE8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AEF0 00 4E 43 43 43 43 43 43 :E0
AEF8 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
-----------------------------------
SUM  23 71 EC EC EC EC B3 23 :1A

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
AF00 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
AF08 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
AF10 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
AF18 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
AF20 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
AF28 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
AF30 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
AF38 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
AF40 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
AF48 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AF50 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AF58 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AF60 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AF68 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AF70 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AF78 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  2A 2A 2A 2A 2A 2A 2A 2A :50

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
AF80 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
AF88 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
AF90 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
AF98 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
AFA0 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
AFA8 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
AFB0 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
AFB8 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
AFC0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AFC8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AFD0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AFD8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AFE0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AFE8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AFF0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AFF8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 :C0

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
B000 00 00 4B 78 00 00 00 00 :C3
B008 00 79 3B 00 00 00 00 76 :2A
B010 70 00 77 76 47 00 77 70 :8B
B018 47 77 76 00 00 00 43 43 :BA
B020 4D 00 00 00 4E 56 42 43 :76
B028 00 00 4E 56 00 00 43 4D :34
B030 00 FF FF FF FF FF FF FF :F9
B038 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B040 00 00 4B 78 00 00 00 00 :C3
B048 00 79 3B 00 00 00 00 76 :2A
B050 72 00 77 76 47 00 77 71 :8E
B058 3D 77 76 00 00 00 43 43 :B0
B060 4D 00 00 00 4E 56 42 43 :76
B068 00 00 4E 56 00 4E 56 00 :48
B070 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B078 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  FF DE 80 86 28 F8 8F 24 :B6

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
B080 00 00 4B 78 00 00 00 00 :C3
B088 79 3B 00 00 00 76 72 00 :9C
B090 70 70 00 77 71 3D 70 70 :E5
B098 00 00 43 43 4D 00 00 4E :21
B0A0 56 42 43 00 4E 56 00 00 :7F
B0A8 43 4D FF FF FF FF FF FF :8A
B0B0 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B0B8 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B0C0 00 00 00 4B 78 00 00 00 :C3
B0C8 00 00 00 79 3B 00 00 00 :B4
B0D0 00 00 76 70 00 77 76 47 :1A
B0D8 00 00 77 70 47 77 76 00 :1B
B0E0 00 00 4E 43 43 4D 00 00 :21
B0E8 4E 43 56 00 4E 56 00 00 :8B
B0F0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B0F8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  CE 7B 5F 16 94 97 CB 02 :B6

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
B100 00 00 00 4B 78 00 00 00 :C3
B108 00 79 3B 00 00 00 76 70 :9A
B110 00 70 00 00 77 70 47 72 :10
B118 00 00 4E 43 43 4D 4E 43 :B2
B120 56 00 4E 56 FF FF FF FF :F6
B128 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B130 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B138 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B140 00 00 4B 78 00 00 00 00 :C3
B148 00 79 3B 00 00 00 00 76 :2A
B150 70 00 77 76 47 00 77 70 :8B
B158 47 77 76 00 00 00 43 43 :BA
B160 4D 00 00 00 4E 56 4E 56 :95
B168 00 00 4E 56 00 00 00 00 :A4
B170 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B178 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  57 D6 95 25 C3 0F 0F A0 :68

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
B180 00 00 4B 78 00 00 00 00 :C3
B188 00 79 3B 00 00 00 00 76 :2A
B190 70 00 77 76 47 00 77 70 :8B
B198 47 77 76 00 00 00 43 43 :BA
B1A0 43 43 43 00 4E 56 00 00 :6D
B1A8 00 00 4E 56 00 00 00 00 :A4
B1B0 00 FF FF FF FF FF FF FF :F9
B1B8 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B1C0 00 00 4B 78 00 00 00 79 :3C
B1C8 3B 00 00 76 70 00 77 00 :98
B1D0 77 70 47 4E 00 00 43 43 :02
B1D8 56 00 4E 56 00 00 4E 56 :9E
B1E0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B1E8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B1F0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B1F8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  01 A1 E2 D4 03 54 C0 39 :A8

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
B200 00 00 4B 78 00 00 00 00 :C3
B208 00 79 3B 00 47 00 00 76 :71
B210 70 00 77 71 71 00 77 70 :B0
B218 47 77 76 00 00 00 43 43 :BA
B220 4D 00 00 00 4E 56 42 43 :76
B228 00 00 4E 56 00 00 43 4D :34
B230 00 FF FF FF FF FF FF FF :F9
B238 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B240 00 00 4B 78 00 00 00 00 :C3
B248 00 79 3B 00 00 00 00 76 :2A
B250 70 00 77 00 00 00 77 70 :CE
```



▶僕はP6mkIIを持っているんですが，大分高専に合格し，寮生活となった今，PB-200，500しか使えなくなってしまいました．PBはサイコー!!PiOを買い始めたのは，本屋で見付けて読んだらPBのプログラムが載っていたからという，単純な理由からですが，来年からは定期にしようと思っています．なにしろ読者のページみたいのが多い．ホレました．編集部のみなさん，これからも頑張ってください．　P.S.1 初投稿のときに，ボツにされると「もうだすもんか!」と思う人多いと思います．　P.S.2 P6mkIIで，**OUT17,3** とするとカーソルの点滅

リスト1 THE KARATE 2 マシン語リスト

```
B258 47 77 77 00 00 00 43 43 :8B
B260 4D 77 47 00 4E 56 42 43 :34
B268 00 00 4E 56 00 00 43 4D :34
B270 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B278 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  07 55 C8 0B 52 AA 7C 70 :17



ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
B280 00 00 4B 78 00 00 00 00 :C3
B288 00 79 3B 00 00 00 00 76 :2A
B290 70 00 77 76 47 00 77 70 :3B
B298 47 77 76 00 00 00 43 43 :8A
B2A0 4D 00 00 00 00 4E 56 4E 56 :95
B2A8 00 00 4E 56 4E 56 00 00 :48
B2B0 00 FF FF FF FF FF FF FF :F9
B2B8 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B2C0 00 4B 78 00 00 00 00 00 :C3
B2C8 79 3B 00 00 00 00 76 70 :9A
B2D0 00 70 70 47 00 77 70 47 :55
B2D8 72 70 00 00 00 43 43 43 :AB
B2E0 43 43 56 00 42 4D 00 00 :8B
B2E8 00 00 4E 43 56 00 00 00 :E7
B2F0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B2F8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  31 97 4B CC 79 B1 2F 77 :AF



ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
B300 00 4B 78 00 00 00 00 79 :3C
B308 3B 00 00 00 76 72 00 77 :9A
B310 76 47 77 71 3D 77 76 00 :CF
B318 00 43 43 4D 00 00 00 43 :16
B320 42 43 00 00 4E 56 00 43 :6C
B328 4D 00 FF FF FF FF FF FF :47
B330 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B338 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B340 00 00 00 4B 78 00 00 00 :C3
B348 00 00 00 79 3B 00 00 00 :B4
B350 00 00 76 72 00 77 76 47 :1C
B358 00 00 77 71 3D 77 76 00 :12
B360 00 00 4E 43 43 43 4D 00 :64
B368 4E 43 56 00 00 4E 56 00 :8B
B370 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B378 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  8C 59 C0 A5 31 BB 02 BA :F2



ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
B380 00 00 00 4B 78 00 00 00 :C3
B388 00 00 00 79 3B 00 00 00 :B4
B390 00 00 76 72 00 77 76 47 :1C
B398 00 00 77 71 3D 77 76 00 :12
B3A0 00 00 4E 43 43 43 43 43 :9D
B3A8 4E 43 56 00 00 00 00 00 :E7
B3B0 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B3B8 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B3C0 00 4B 78 00 00 00 00 79 :3C
B3C8 3B 00 00 00 76 00 00 77 :28
B3D0 76 47 77 70 47 77 76 00 :D8
B3D8 00 43 43 4D 00 00 00 43 :16
B3E0 00 43 00 00 00 43 00 42 :C8
B3E8 00 00 00 42 00 00 00 00 :42
B3F0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B3F8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  FD 59 C1 E7 EE E9 A3 FD :75



ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
B400 42 43 78 4C 00 00 3D 00 :86
B408 7B 79 00 00 00 77 00 70 :DB
B410 77 00 00 3D 42 70 76 00 :DC
B418 00 4E 43 43 00 00 00 43 :17
B420 56 42 4D 00 4E 43 00 00 :76
B428 42 4D FF FF FF FF FF FF :89
B430 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B438 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B440 3C 00 78 4C 00 00 4D 77 :C4
B448 7B 79 00 00 00 77 00 70 :DB
B450 77 00 00 3D 42 70 76 00 :DC
B458 00 4E 43 43 00 00 00 43 :17
B460 56 42 4D 00 4E 43 00 00 :76
B468 42 4D 00 00 00 00 00 00 :8F
B470 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B478 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  90 ED 0D 95 1D 51 73 DA :DA



ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
B480 00 00 78 4C 00 00 00 00 :C4
B488 7B 79 00 00 70 70 00 70 :44
B490 77 00 70 73 42 70 76 00 :82
B498 00 4E 43 43 00 00 00 43 :17
B4A0 56 42 4D 00 4E 43 00 00 :76
B4A8 42 4D FF FF FF FF FF FF :89
B4B0 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B4B8 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B4C0 00 00 00 78 4C 00 00 00 :C4
B4C8 00 7B 79 00 00 00 76 00 :6A
B4D0 70 77 4E 56 76 42 70 76 :29
B4D8 70 70 00 43 43 4D 00 00 :B3
B4E0 4E 56 42 43 00 4E 56 00 :CD
B4E8 4E 56 00 00 00 00 00 00 :A4
B4F0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B4F8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  04 62 7E 53 02 FD AF 26 :0B



ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
B500 00 00 00 78 4C 00 00 3C :00
B508 3C 3C 7B 79 3C 00 56 00 :FE
B510 00 00 70 3C 77 70 70 73 :76
B518 00 3D 76 76 00 00 4E 43 :8A
B520 43 43 4D 4E 43 56 00 00 :8A
B528 4E 56 FF FF FF FF FF FF :9E
B530 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B538 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B540 00 00 78 42 43 71 00 00 :6E
B548 7B 79 71 71 00 76 00 70 :BC
B550 76 00 00 77 70 56 71 00 :24
B558 4E 43 43 43 71 00 42 4D :17
B560 00 42 4D 00 00 00 00 00 :8F
B568 42 4D 00 00 00 00 00 00 :8F
B570 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B578 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  4C 5B 24 5B 63 00 C4 AC :F9



ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
B580 00 00 78 42 43 71 00 00 :6E
B588 7B 79 71 71 00 76 00 70 :BC
B590 76 00 00 77 70 56 71 00 :24
B598 43 43 43 43 71 00 00 00 :7D
B5A0 00 42 4D 00 00 00 00 00 :8F
B5A8 42 4D FF FF FF FF FF FF :89
B5B0 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B5B8 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B5C0 00 00 78 42 43 71 00 00 :6E
B5C8 7B 79 71 71 4D 76 00 70 :09
B5D0 76 00 42 4D 70 56 71 00 :3C
B5D8 00 42 43 43 71 00 00 00 :39
B5E0 00 42 4D 00 00 00 00 00 :8F
B5E8 42 4D 00 00 00 00 00 00 :8F
B5F0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B5F8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  A7 93 31 AD 92 77 DF DD :DD



ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
B600 00 4E 00 78 4C 00 00 3D :4F
B608 3D 00 7B 79 00 00 00 77 :A8
B610 70 70 00 77 00 00 00 73 :CA
B618 42 70 76 00 00 00 4E 43 :B9
B620 43 00 00 00 00 43 56 42 :1E
B628 4D 00 00 4E 43 00 00 42 :20
B630 4D FF FF FF FF FF FF FF :46
B638 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B640 00 00 00 78 4C 00 00 00 :C4
B648 00 00 7B 79 00 00 00 00 :F4
B650 76 70 00 77 00 00 76 76 :49
B658 42 70 76 00 4E 56 4E 43 :5D
B660 43 00 00 00 00 43 56 42 :1E
B668 4D 00 00 4E 43 00 00 42 :20
B670 4D 00 00 00 00 00 00 00 :4D
B678 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  60 0C E0 6A 6A DA BC 29 :DF



ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
B680 42 43 78 4C 00 3D 00 78 :01
B688 79 00 00 77 00 00 77 00 :67
B690 3D 42 70 76 4E 43 43 43 :7C
B698 00 42 4D 00 43 00 00 00 :D2
B6A0 00 42 4D FF FF FF FF FF :8A
B6A8 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B6B0 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B6B8 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B6C0 00 78 42 43 71 00 7B 79 :62
B6C8 71 71 76 00 00 76 00 77 :45
B6D0 70 56 71 00 43 43 43 71 :71
B6D8 00 00 4E 56 00 00 00 42 :E6
B6E0 43 56 00 00 00 00 00 00 :39
B6E8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B6F0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B6F8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  19 9B F6 CE 41 35 74 5D :BF



ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
B700 00 00 78 42 43 71 00 00 :6E
B708 7B 79 71 71 00 76 00 70 :BC
B710 76 00 00 77 70 56 71 00 :24
B718 00 4E 43 43 71 00 00 43 :88
B720 56 43 71 00 4E 43 00 42 :0D
B728 4D 00 FF FF FF FF FF FF :47
B730 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B738 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B740 00 00 78 42 43 71 00 00 :6E
B748 00 7B 79 71 71 00 00 76 :4C
B750 00 70 76 00 00 00 77 70 :CD
B758 56 71 00 00 4E 43 43 43 :DE
B760 4D 00 00 42 4D 00 00 42 :1E
B768 43 4D 00 00 00 00 00 00 :90
B770 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B778 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  78 B1 01 5F BE 31 28 5D :FD



ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
B780 00 00 00 78 42 43 71 00 :6E
B788 00 00 00 7B 79 71 71 00 :D6
B790 42 70 70 00 70 76 00 00 :08
B798 00 70 73 00 00 71 00 00 :54
B7A0 43 43 43 43 43 4D 00 00 :9C
B7A8 00 00 00 00 00 42 43 4D :D2
B7B0 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B7B8 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B7C0 00 42 43 78 4C 00 00 00 :49
B7C8 00 00 3D 00 7B 79 00 00 :31
B7D0 00 00 00 00 77 00 00 77 :EE
B7D8 00 00 00 00 00 3D 42 70 :EF
B7E0 76 00 00 00 42 43 43 43 :81
B7E8 43 43 43 43 56 00 00 00 :62
B7F0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B7F8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  3C A6 E7 EF 42 21 A8 75 :38



ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
B800 4E 43 43 4D 43 59 2D 43 :2D
B808 42 4B 4C 56 76 42 56 77 :B4
B810 77 76 00 76 00 72 72 71 :B8
B818 00 32 32 71 FF FF FF FF :D1
B820 43 43 4E 43 43 4D 5A 5A :5B
B828 43 43 43 59 2D 43 5A 5A :46
B830 00 3D 42 4B 4C 56 71 00 :DD
B838 00 00 77 42 56 76 00 00 :85
B840 00 00 3D 76 00 71 00 00 :24
B848 00 00 00 72 72 71 00 00 :55
B850 00 00 00 32 32 71 00 00 :D5
B858 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B860 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B868 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B870 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
```

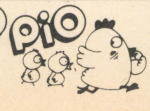
が止まります。 P.S.3 すてきなイラストが多いですね。みなさんどんなペンで書いてるんですか？ （すでに16才のパラノイア）

リスト1 THE KARATE 2 マシン語リスト

```
B878 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  8D F9 48 CD 6E BB 19 DE :BB

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
B880 43 43 4E 43 43 4D 43 43 :2D
B888 43 59 2D 43 00 3D 42 4B :D6
B890 4C 56 00 00 77 42 56 77 :28
B898 00 00 3D 76 00 76 00 00 :29
B8A0 00 72 72 71 00 00 00 32 :87
B8A8 32 71 FF FF FF FF FF FF :9D
B8B0 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B8B8 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
B8C0 4E 43 43 4D 5A 5A 43 59 :71
B8C8 2D 43 5A 5A 42 4B 4C 56 :53
B8D0 71 00 76 42 56 76 00 00 :F5
B8D8 77 76 00 71 00 00 00 72 :D0
B8E0 72 71 00 00 00 32 32 71 :B8
B8E8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B8F0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B8F8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  D7 40 3A C4 A9 8C 99 C6 :A9

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
BA00 4E 43 43 4D 00 4E 43 43 :F5
BA08 4D 00 43 4D 4E 43 00 43 :B1
BA10 43 43 43 00 43 00 00 43 :4F
BA18 00 43 00 00 43 00 43 43 :0C
BA20 43 43 00 43 00 00 00 00 :C9
BA28 43 00 3A 3A 00 43 43 43 :80
BA30 43 00 43 43 43 43 00 43 :92
BA38 43 43 00 00 43 00 00 43 :0C
BA40 00 43 00 00 43 00 43 43 :0C
BA48 43 43 00 43 00 00 00 00 :C9
BA50 42 43 43 56 00 43 00 00 :61
BA58 43 00 43 42 56 43 00 43 :A4
BA60 43 43 43 00 00 00 00 00 :C9
BA68 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BA70 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BA78 00 4E 43 43 4D 00 43 00 :64
-----------------------------------
SUM  F5 A9 52 78 40 9D 4F 5B :EF

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
BA80 00 43 00 43 43 43 43 00 :4F
BA88 43 43 43 4D 00 43 00 00 :59
BA90 43 00 43 00 00 43 00 43 :0C
BA98 00 00 00 00 43 00 00 43 :86
BAA0 00 43 00 00 43 00 43 00 :C9
BAA8 00 43 00 43 43 43 00 00 :0C
BAB0 43 43 43 56 00 43 00 00 :62
BAB8 43 00 43 00 00 43 00 43 :0C
BAC0 00 00 00 00 43 42 4D 00 :D2
BAC8 00 42 43 43 56 00 42 4D :AD
BAD0 4E 56 00 43 43 43 00 00 :B0
BAD8 43 00 42 4D 00 00 00 00 :D2
BAE0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BAE8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BAF0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BAF8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  9D E7 91 FC E8 17 58 16 :7E

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
BB00 00 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C :A4
BB08 3C 00 00 3C 3C 00 3C 3C :2C
BB10 3C 3C 3C 3C 3C 00 00 76 :66
BB18 00 00 00 00 76 00 76 71 :5D
BB20 76 00 76 76 00 00 00 00 :62
BB28 00 76 71 00 43 43 43 43 :F3
BB30 43 43 43 43 00 71 43 43 :03
BB38 00 43 43 43 43 43 43 00 :92
BB40 71 00 43 43 43 43 43 43 :03
BB48 43 43 00 71 43 43 00 43 :C0
BB50 43 43 43 43 43 76 00 00 :C5
BB58 00 00 43 43 00 71 43 43 :7D
BB60 76 70 43 43 00 43 43 76 :68
BB68 00 00 76 71 00 00 00 00 :E7
BB70 43 43 00 71 43 43 43 43 :03
BB78 43 43 00 43 43 43 43 43 :D5
-----------------------------------
SUM  24 F0 67 52 C3 69 7C 34 :A9
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
BB80 00 71 00 00 00 00 43 43 :F7
BB88 00 71 43 43 43 43 43 43 :03
BB90 00 43 43 43 43 43 76 3C :01
BB98 00 00 00 00 43 43 00 71 :F7
BBA0 43 43 3D 00 43 43 00 43 :8C
BBA8 43 76 70 70 70 76 71 00 :F0
BBB0 00 00 43 43 00 71 43 43 :7D
BBB8 3D 00 43 43 00 43 43 43 :8C
BBC0 43 43 43 00 71 00 00 00 :3A
BBC8 43 43 76 00 43 43 76 00 :F8
BBD0 43 43 76 43 43 43 43 43 :4B
BBD8 43 76 00 00 00 00 00 00 :B9
BBE0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BBE8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BBF0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BBF8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  CF 1D E8 BF 73 BC AC 3F :AD

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
BC00 00 3C 3C 00 00 3C 00 3C :F0
BC08 3C 3C 00 3C 3C 3C 3C 00 :68
BC10 00 00 3C 3C 00 3C 3C 3C :2C
BC18 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C :E0
BC20 00 76 00 76 71 76 76 76 :BF
BC28 00 00 76 76 00 00 00 76 :62
BC30 77 00 76 00 76 76 00 00 :D9
BC38 00 00 76 00 00 00 00 00 :76
BC40 76 71 43 43 3D 76 4E 4E :BC
BC48 43 43 43 4D 43 43 43 43 :22
BC50 4D 76 4E 43 43 4D 43 43 :6A
BC58 43 43 43 43 43 43 43 43 :18
BC60 43 00 71 43 43 00 4E 43 :CB
BC68 43 43 43 43 43 43 43 43 :18
BC70 43 43 4E 43 43 43 43 43 :23
BC78 43 43 43 43 43 43 43 43 :18
-----------------------------------
SUM  44 60 72 C2 71 EE 58 C3 :52

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
BC80 43 43 76 00 43 43 4E 43 :13
BC88 56 43 43 00 32 43 43 43 :D7
BC90 00 32 43 43 43 00 32 43 :70
BC98 43 00 43 43 00 43 43 76 :C5
BCA0 00 00 76 71 00 43 43 43 :B0
BCA8 56 00 43 43 76 00 43 43 :D8
BCB0 43 76 00 43 43 43 76 00 :F8
BCB8 43 43 00 43 43 00 43 43 :92
BCC0 43 43 43 00 71 00 43 43 :C0
BCC8 43 4D 77 43 43 43 43 43 :56
BCD0 43 43 43 43 56 43 43 43 :2B
BCD8 43 43 43 00 43 43 00 43 :92
BCE0 43 43 43 43 76 3C 00 43 :01
BCE8 43 42 43 4D 43 43 43 43 :21
BCF0 43 43 43 42 43 4D 43 43 :21
BCF8 43 43 43 43 00 43 43 00 :92
-----------------------------------
SUM  D0 92 44 5B FD 27 D7 DD :D9

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
BD00 43 43 76 00 00 70 76 71 :53
BD08 43 43 3D 42 43 43 43 00 :CE
BD10 71 43 43 43 3D 42 43 43 :3F
BD18 43 3D 00 43 43 00 43 43 :8C
BD20 00 43 43 43 43 43 43 00 :92
BD28 71 43 43 76 00 42 43 43 :35
BD30 76 00 43 43 43 76 00 42 :F7
BD38 43 43 76 00 43 43 76 43 :3B
BD40 43 76 43 43 43 43 43 43 :4B
BD48 76 00 00 00 00 00 00 00 :76
BD50 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BD58 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BD60 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BD68 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BD70 00 00 00 00 00 00 00 00 :00

BD78 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  1D 45 78 07 CF 76 7E 02 :A6
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
BD80 00 00 00 3C 3C 3C 00 00 :B4
BD88 00 00 76 00 00 76 77 00 :63
BD90 00 4E 43 43 43 4D 76 71 :4B
BD98 00 43 43 43 43 43 00 71 :C0
BDA0 00 43 43 76 43 43 76 00 :F8
BDA8 00 00 00 4E 43 56 00 00 :E7
BDB0 00 00 4E 43 56 00 3C 00 :23
BDB8 00 4E 43 56 70 70 76 71 :AE
BDC0 00 43 43 43 43 43 00 71 :C0
BDC8 00 43 43 43 43 43 76 00 :C5
BDD0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BDD8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BDE0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BDE8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BDF0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BDF8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  00 A8 56 A5 94 D1 8B C4 :57

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
BE00 00 00 00 4B 3A 3A 00 00 :BF
BE08 00 7B 00 00 00 00 76 7B :6C
BE10 00 00 00 76 76 4C 00 00 :38
BE18 00 71 58 79 00 00 00 77 :B9
BE20 00 70 77 00 00 3D 42 70 :D6
BE28 76 00 00 4E 43 43 00 00 :4A
BE30 00 43 56 42 4D 00 4E 43 :B9
BE38 00 00 42 4D FF FF FF FF :8B
BE40 3B 00 00 00 00 00 00 3B :76
BE48 77 00 78 4C 00 00 00 77 :B2
BE50 77 58 79 00 00 00 00 77 :BF
BE58 00 70 77 00 00 00 3D 42 :66
BE60 70 76 00 00 00 4E 43 43 :BA
BE68 00 00 00 00 43 56 42 4D :28
BE70 00 00 4E 43 00 00 42 4D :20
BE78 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  0F DD 1D A6 82 A9 09 EC :CF

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
BE80 00 00 00 78 4C 00 00 3C :00
BE88 3C 3C 58 79 00 00 3C 3C :C1
BE90 3C 00 70 77 00 00 00 3D :60
BE98 42 70 76 00 00 00 4E 43 :B9
BEA0 43 00 00 00 00 43 56 42 :1E
BEA8 4D 00 00 4E 43 00 00 42 :20
BEB0 4D FF FF FF FF FF FF FF :46
BEB8 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
BEC0 00 00 78 4C 00 00 00 00 :C4
BEC8 58 79 00 00 00 76 00 70 :B7
BED0 77 00 76 76 42 70 76 00 :8B
BED8 76 4E 43 43 00 00 00 43 :8D
BEE0 56 42 4D 00 4E 43 00 00 :76
BEE8 42 4D 00 00 00 00 00 00 :8F
BEF0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BEF8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  73 00 BA B9 1D 6A 54 2D :EE

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
BF00 63 63 63 63 63 63 63 63 :18
BF08 63 63 63 63 63 63 63 63 :18
BF10 63 63 63 63 63 00 00 00 :EF
BF18 02 0F 0E 15 13 00 13 14 :6E
BF20 01 07 05 00 61 61 00 63 :32
BF28 63 00 00 00 00 00 00 00 :63
BF30 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BF38 00 00 00 63 63 0B 01 12 :E4
BF40 01 14 05 00 16 13 00 0E :51
BF48 15 0E 03 08 01 0B 15 63 :B2
BF50 63 63 63 63 63 63 63 63 :18
BF58 63 63 63 63 63 63 63 63 :18
BF60 63 63 63 63 00 00 00 00 :8C
BF68 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BF70 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BF78 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  CE 8A 6D D2 DD 16 B5 86 :C5

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
BF80 00 43 00 00 00 00 00 43 :86
```



▶カセット・レーベルはもうやらないんですか？あの企画はとてもよかったと思いますよ。ところで最近，METALの話が多いですね～．僕ははっきり言って，あのやかましい音はあまり好きじゃありません．やはりプログレが最高！エレキやドラムのがんがんする音は聞いてて疲れる．おーっと，これ以上言うと攻撃されそう…．　P.S.1 E.L.O.は解散したんですか？誰か教えてください．　P.S.2 そろそろ没の常連(？)になりそうでこわい．

(STRANGER)

```
BF88 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BF90 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BF98 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BFA0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BFA8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BFB0 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
BFB8 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
BFC0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BFC8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BFD0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BFD8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BFE0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BFE8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BFF0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BFF8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  FE 41 FE FE FE FE FE 41 :76


ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
C000 43 43 70 70 70 70 70 70 :26
C008 70 70 70 70 70 70 70 70 :80
C010 70 70 70 70 70 70 70 70 :80
C018 70 70 70 70 70 70 70 70 :80
C020 70 70 70 70 70 70 43 43 :26
C028 43 43 00 00 00 00 00 00 :86
C030 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C038 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C040 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C048 00 00 00 00 00 00 43 43 :86
C050 43 43 00 00 00 00 00 00 :86
C058 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C060 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C068 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C070 00 00 00 00 00 00 43 43 :86
C078 43 43 00 00 00 00 00 00 :86
-----------------------------------
SUM  CC CC 30 30 30 30 89 89 :6A


ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
C080 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C088 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C090 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C098 00 00 00 00 00 00 43 43 :86
C0A0 43 43 00 00 00 00 00 00 :86
C0A8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C0B0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C0B8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C0C0 00 00 00 00 00 00 43 43 :86
C0C8 43 43 00 00 00 00 00 00 :86
C0D0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C0D8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C0E0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C0E8 00 00 00 00 00 00 43 43 :86
C0F0 43 43 00 00 00 00 00 00 :86
C0F8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  C9 C9 00 00 00 00 C9 C9 :24


ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
C100 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C108 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C110 00 00 00 00 00 00 43 43 :86
C118 43 43 00 00 00 00 00 00 :86
C120 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C128 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C130 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C138 00 00 00 00 00 00 43 43 :86
C140 43 43 4E 43 43 43 43 43 :23
C148 43 43 43 56 00 00 00 00 :1F
C150 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C158 00 00 00 42 43 43 43 43 :4E
C160 43 43 43 43 43 4D 43 43 :22
C168 43 43 56 00 00 00 00 00 :DC
C170 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C178 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  4F 4F 2A 1E C9 D3 4F 4F :20


ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
C180 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C188 00 00 00 00 00 42 43 43 :C8
C190 43 43 00 00 00 00 00 00 :86
C198 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C1A0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C1A8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C1B0 00 00 00 00 00 00 43 43 :86
C1B8 43 43 00 00 00 00 00 00 :86
C1C0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C1C8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C1D0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C1D8 00 00 00 00 00 00 43 43 :86
C1E0 43 43 00 00 00 00 00 00 :86
C1E8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C1F0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C1F8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  C9 C9 00 00 00 42 C9 C9 :66


ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
C200 00 00 00 00 00 00 43 43 :86
C208 43 43 00 00 00 00 00 00 :86
C210 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C218 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C220 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C228 00 00 00 00 00 00 43 43 :86
C230 43 43 00 00 00 00 00 00 :86
C238 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C240 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C248 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C250 00 00 00 00 00 00 43 43 :86
C258 43 43 00 00 00 00 00 00 :86
C260 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C268 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C270 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C278 00 00 00 00 00 00 43 43 :86
-----------------------------------
SUM  C9 C9 00 00 00 00 0C 0C :AA


ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
C280 43 43 00 00 00 00 00 00 :86
C288 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C290 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C298 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C2A0 00 00 00 00 00 00 43 43 :86
C2A8 43 43 00 00 00 00 00 00 :86
C2B0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C2B8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C2C0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C2C8 00 00 00 00 00 00 43 43 :86
C2D0 43 43 4D 00 00 00 00 00 :D3
C2D8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C2E0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C2E8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C2F0 00 00 00 00 00 4E 43 43 :D4
C2F8 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
-----------------------------------
SUM  23 23 A7 5A 5A A8 23 23 :8F


ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
C300 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
C308 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
C310 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
C318 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
C320 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
C328 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
C330 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
C338 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
C340 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
C348 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C350 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C358 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C360 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C368 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C370 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C378 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  2A 2A 2A 2A 2A 2A 2A 2A :50


ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
C380 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
C388 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
C390 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
C398 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
C3A0 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
C3A8 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
C3B0 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
C3B8 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
C3C0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C3C8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C3D0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C3D8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C3E0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C3E8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C3F0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C3F8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------
SUM  F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 :C0


ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
C400 70 70 70 70 70 70 70 70 :80
C408 70 70 70 70 70 70 70 70 :80
C410 70 70 70 70 70 70 70 70 :80
C418 70 70 70 70 70 70 70 70 :80
C420 70 70 70 70 70 70 70 70 :80
C428 00 4B 78 78 78 78 78 4C :EF
C430 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C438 4E 43 43 43 43 43 43 4D :2D
C440 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C448 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C450 4B 6E 00 00 00 00 00 6F :28
C458 4C 00 00 00 00 00 00 4E :9A
C460 43 43 43 43 43 43 43 43 :18
C468 4D 00 00 00 00 00 00 00 :4D
C470 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C478 79 00 00 00 00 00 00 00 :79
-----------------------------------
SUM  1E 6F 2E 2E 2E 2E 2E C9 :3C


ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
C480 79 00 00 00 00 00 4E 43 :0A
C488 43 43 43 43 43 43 43 43 :18
C490 43 4D 00 00 00 00 00 00 :90
C498 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C4A0 6F 4C 00 00 00 00 00 4B :06
C4A8 6E 00 00 00 00 76 42 56 :7C
C4B0 42 56 42 56 42 56 42 56 :80
C4B8 42 56 77 00 00 00 00 00 :0F
C4C0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C4C8 00 6F 78 78 78 78 78 6E :35
C4D0 00 00 4B 78 78 78 78 78 :A3
C4D8 4C 00 00 00 00 00 00 00 :4C
C4E0 00 00 00 77 00 00 00 00 :77
C4E8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C4F0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C4F8 00 4B 6E 00 00 00 00 00 :B9
-----------------------------------
SUM  AC 42 2D 00 75 FF 05 63 :F7


ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
C500 6F 4C 00 00 00 00 00 00 :BB
C508 00 00 00 00 77 00 00 4B :C2
C510 78 78 78 78 78 78 4C 00 :1C
C518 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C520 00 79 00 00 00 00 00 00 :79
C528 00 79 00 00 00 00 00 00 :79
C530 00 00 00 00 00 77 4B 6E :30
C538 00 00 00 00 00 00 6F 4C :8B
C540 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C548 00 6F 4C 00 00 00 00 00 :BB
C550 4B 6E 00 00 00 00 00 00 :B9
C558 00 00 00 00 00 00 79 00 :79
C560 00 00 00 00 00 00 00 79 :79
C568 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C570 76 00 6F 78 78 78 78 78 :3D
C578 6E 00 00 00 00 00 00 00 :6E
-----------------------------------
SUM  16 93 33 F0 67 67 F7 F6 :87


ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
C580 00 00 00 00 00 00 6F 4C :BB
C588 00 00 00 00 00 00 4B 6E :B9
C590 00 00 00 00 00 00 00 76 :76
C598 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C5A0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C5A8 00 00 00 00 00 00 00 6F :6F
C5B0 78 78 78 78 78 78 6E 00 :3E
```

リスト1 THE KARATE 2　マシン語リスト

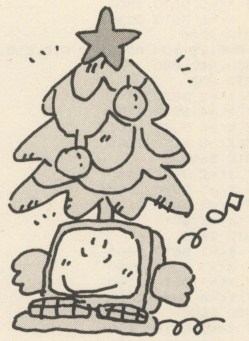
```
C5B8 00 00 00 00 00 00 76 00 :76
C5C0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C5C8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C5D0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C5D8 00 77 00 00 00 00 00 00 :77
C5E0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C5E8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C5F0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C5F8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-------------------------------
SUM  78 EF 78 78 78 78 9E 9F :84

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
C6F8 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
-------------------------------
SUM  5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
C700 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
C708 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
C710 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
C718 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
C720 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
C728 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
C730 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
C738 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
C740 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
C748 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C750 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C758 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C760 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C768 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C770 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C778 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-------------------------------
SUM  2A 2A 2A 2A 2A 2A 2A 2A :50

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
C780 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
C788 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
C790 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
C798 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
C7A0 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
C7A8 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
C7B0 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
C7B8 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
C7C0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C7C8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C7D0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C7D8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C7E0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C7E8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C7F0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C7F8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-------------------------------
SUM  F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 :C0

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
C800 70 70 43 4E 70 70 70 70 :31
C808 70 43 4E 42 43 43 43 43 :4F
C810 43 43 43 43 43 43 43 43 :18
C818 43 43 43 43 56 70 43 4E :63
C820 70 70 70 70 70 43 4E 70 :31
C828 00 00 43 56 00 00 30 00 :C9
C830 00 43 56 00 00 00 00 43 :DC
C838 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C840 43 00 00 00 00 00 43 56 :DC
C848 00 00 78 00 00 43 56 00 :11
C850 00 4D 43 00 00 70 38 00 :38
C858 4D 43 00 00 00 42 43 43 :58
C860 43 43 43 43 43 43 43 43 :18
C868 43 43 56 00 00 4D 43 00 :6C
C870 00 00 38 00 4D 43 00 00 :C8
C878 00 42 43 4E 00 78 00 00 :4B
-------------------------------
SUM  EC 44 EF 6D 4C E9 51 D3 :E5

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
C880 42 43 00 00 00 00 00 43 :C8
C888 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C890 43 00 34 00 00 42 43 4E :4A
C898 00 00 38 00 42 43 00 00 :BD
C8A0 00 00 43 56 00 00 74 00 :0D
C8A8 00 43 4E 00 00 78 00 43 :4C
C8B0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C8B8 43 00 34 00 00 00 43 56 :10
C8C0 00 00 38 00 00 43 4E 00 :C9
C8C8 00 00 43 00 00 70 78 00 :2B
C8D0 00 43 56 00 78 00 00 43 :54
C8D8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C8E0 43 00 00 34 00 00 43 00 :BA
C8E8 00 78 00 00 00 43 56 00 :11
C8F0 78 3C 43 3C 78 70 00 78 :93
C8F8 3C 43 3C 78 00 00 00 43 :76
-------------------------------
SUM  BF C0 81 3E 32 63 59 28 :54

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
C900 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C908 43 00 00 00 34 3C 43 3C :32
C910 34 00 70 34 3C 43 3C 34 :C7
C918 00 00 43 00 00 00 00 00 :43
C920 00 43 00 00 00 00 00 43 :86
C928 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C930 43 00 00 00 00 00 43 00 :86
C938 00 00 00 00 00 00 43 00 :43
C940 00 00 43 00 00 00 00 00 :43
C948 00 43 00 00 00 00 00 43 :86
C950 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C958 43 00 00 00 00 00 43 00 :86
C960 00 00 00 00 00 43 00 00 :43
C968 00 00 43 00 00 00 00 00 :43
C970 00 43 00 00 00 00 00 43 :86
C978 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-------------------------------
SUM  FD C9 39 34 70 05 05 39 :E6

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
C980 43 00 00 00 00 00 43 00 :86
C988 00 00 00 00 00 43 00 00 :43
-------------------------------
SUM  43 00 00 00 00 43 43 00 :C9

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
CAF8 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
-------------------------------
SUM  5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
CB00 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
CB08 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
CB10 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
CB18 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
CB20 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
CB28 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
CB30 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
CB38 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
CB40 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A 5A :D0
CB48 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CB50 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CB58 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CB60 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CB68 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CB70 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CB78 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-------------------------------
SUM  2A 2A 2A 2A 2A 2A 2A 2A :50

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
CB80 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
CB88 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
CB90 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
CB98 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
CBA0 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
CBA8 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
CBB0 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
CBB8 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
CBC0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CBC8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CBD0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CBD8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CBE0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CBE8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CBF0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CBF8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-------------------------------
SUM  F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 :C0

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
CC00 70 70 70 70 70 70 70 70 :80
CC08 73 70 70 70 70 70 70 70 :83
CC10 70 70 70 70 70 70 70 70 :80
CC18 70 70 70 70 70 70 70 72 :82
CC20 70 70 70 70 70 70 70 70 :80
CC28 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CC30 3D 00 00 3A 3A 3A 3A 00 :25
CC38 00 00 00 5F 5F 00 00 00 :BE
CC40 00 3A 3A 3A 3A 00 00 71 :59
CC48 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CC50 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CC58 3D 00 00 79 00 00 79 00 :2F
CC60 00 00 00 1B 1B 00 00 00 :36
CC68 00 79 00 00 79 00 00 71 :63
CC70 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CC78 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-------------------------------
SUM  AD E3 6A 97 97 6A E3 14 :89

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
CC80 3D 00 00 79 00 00 79 00 :2F
CC88 00 00 7A 7A 7A 7A 00 00 :E8
CC90 00 79 00 00 79 00 00 71 :63
CC98 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CCA0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CCA8 3D 00 00 79 00 00 79 00 :2F
CCB0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CCB8 00 79 00 00 79 00 00 71 :63
CCC0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CCC8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CCD0 3D 00 00 79 00 00 79 00 :2F
CCD8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CCE0 00 79 00 00 79 00 00 71 :63
CCE8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CCF0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CCF8 3D 00 00 79 00 00 79 00 :2F
-------------------------------
SUM  F4 6B 7A 5E E5 7A E4 53 :CD

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
CD00 00 00 8B 38 00 00 00 00 :C3
CD08 00 79 00 00 79 00 00 71 :63
CD10 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CD18 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CD20 3D 00 00 7A 7A 7A 7A 00 :25
CD28 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CD30 00 7A 7A 7A 7A 00 00 71 :59
CD38 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CD40 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CD48 76 70 70 70 70 70 70 70 :86
CD50 70 70 70 70 70 70 70 70 :80
CD58 70 70 70 70 70 70 70 77 :87
CD60 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CD68 00 00 00 00 00 00 00 76 :76
CD70 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CD78 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-------------------------------
SUM  93 43 55 7C BD CA CA AF :A7

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
CD80 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CD88 77 00 00 00 00 00 00 00 :77
CD90 00 00 00 00 00 00 76 00 :76
CD98 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CDA0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CDA8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CDB0 00 77 00 00 00 00 00 00 :77
CDB8 00 00 00 00 00 00 76 00 :76
CDC0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CDC8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CDD0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CDD8 00 00 77 00 00 00 00 00 :77
```

▶みなさん，最近のパソコンはマシン語が使いにくいと思いませんか？僕の使っているシンプル設計のMZ-2000でさえ，バンク切り換えがあるんですよ．88シリーズ，X1シリーズなどは泥沼でしょう．Super MZや，S1などはかなり工夫をしているようですが，やはり8ビットCPUで64kバイト以上のメモリをあつかうのは難しいですね．まあ，マシン語中級以上の方はどれでもいいでしょうが，初心者はPC-8001やMZ-80K/Cのほうがいいんじゃないでしょうか．このハードのあつかいにくさが，Load Runnerを生む原因の1つになっているのではない

リスト1 THE KARATE 2　マシン語リスト

```
CDE0 00 00 00 00 76 00 00 00 :76
CDE8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CDF0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CDF8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
--------------------------------
SUM  77 77 77 00 76 76 76 00 :C7


ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
CE00 00 00 00 77 00 00 00 00 :77
CE08 00 00 00 76 00 00 00 00 :76
CE10 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CE18 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CE20 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CE28 00 00 00 00 77 00 00 00 :77
CE30 00 00 76 00 00 00 00 00 :76
CE38 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CE40 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CE48 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CE50 00 00 00 00 00 77 00 00 :77
CE58 00 76 00 00 00 00 00 00 :76
CE60 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CE68 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CE70 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CE78 00 00 00 00 00 00 77 00 :77
--------------------------------
SUM  00 76 76 ED 77 77 77 00 :3E
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
CE80 76 00 00 00 00 00 00 00 :76
CE88 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CE90 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CE98 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CEA0 00 00 00 00 00 00 00 77 :77
--------------------------------
SUM  76 00 00 00 00 00 00 77 :ED


ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
CF80 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
CF88 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
CF90 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
CF98 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
CFA0 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
CFA8 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
CFB0 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
CFB8 FF FF FF FF FF FF FF FF :F8
CFC0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CFC8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CFD0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CFD8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CFE0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CFE8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CFF0 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CFF8 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
--------------------------------
SUM  F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 :00
```



リスト2 THE KARATE 2　ソース・リスト

```
    1 PRINT "E":IM=0:WM=0:SC=0:HI=0:IT=0
:WT=0:RO=1:NF=0:TEMPO 7:GOSUB 4000
    5 PRINT "E":GOSUB 10:MT=2+(RO/2):IF
MT>7 MT=7
    6 GOTO 3500
   10 PRINT "E":PUT@0,0,39,3,$A300
   20 CURSOR 7,1:PRINT %2IM:CURSOR 7,2:P
RINT %2WM
   30 CURSOR 12,3:PRINT %5SC"0":CURSOR 1
2,1:PRINT %5HI"0":P=0:T=0:PK=0:KP=0
   45 CURSOR 37,1:PRINT %2IT:CURSOR 37,2
:PRINT %2WT
   48 GOSUB 100:IF NF=1 RETURN
   50 MX=8:MY=16:TX=27:TY=16:PUT@MX,MY,M
X+6,MY+6,$B000:PUT@TX,TY,TX+5,TY+6,$B400
   55 PUT@SX,SY,SX+3,SY+6,$BB00 :CURSOR
31,23:PRINT "ROUND "%2RO:RETURN
  100 IF NF=1 PUT@0,4,39,24,$A800:RETURN
  101 RP=RO
  102 IF RP>5 THEN RP=RP-5
  105 IF RP>5 GOTO 102
  110 ON RP GOSUB 120,130,140,150,160
  115 RETURN
  120 PUT@0,4,39,24,$C000:SX=29:SY=5:RET
URN
  130 PUT@0,4,39,24,$C400:SX=33:SY=5:RET
URN
  140 PUT@0,4,39,24,$C800:SX=18:SY=7:RET
URN
  150 PUT@0,4,39,24,$CC00:SX=18:SY=8:RET
URN
  160 PUT@0,4,39,24,$AC00:SX=18:SY=5:RET
URN
  199 RETURN
  200 TEMPO MT:MUSIC "RO":IF TX<MX+3GOTO
 3400
  202 IF TX>34GOTO 3100
  204 IF MX<0 GOTO 3300
  206 ON PK GOTO 1000,1100,1200,1300,140
0,1500,1600,1700,1800
  210 K=INKEY
  215 IF K=84 GOTO 1800
  220 IF K=89 GOTO 1300
  225 IF K=85 GOTO 1000
  230 IF K=71 GOTO 1600
  235 IF K=72 GOTO 1400
  240 IF K=74 GOTO 1100
  245 IF K=66 GOTO 1700
  250 IF K=78 GOTO 1500
  255 IF K=77 GOTO 1200
  260 IF K=67 GOTO 1900
  265 IF K=90 GOTO 1950
  300 IF NF=1 GOTO 5010
  302 MUSIC "RO":IF TX<MX+3  GOTO 3400
  303 IF TX>34 GOTO 3100
  304 IF MX<0 GOTO 3300
  305 ON KP GOTO 2000,2100,2300,2200,240
0,2500,2600,2700,2800
  310 ON PK GOTO 400,500,700,600,800,900
  315 DS=TX-(MX+3)
  320 IF (DS<0)+(DS>12) GOTO 2900
  325 ON RO GOTO 330,330,340,340,350,350
,370,370,360,360
  327 GOTO 370
  330 ON DS+1GOTO 2950,2950,2000,2900,29
50,2300,2100,2200,2400,2900,2900
  340 ON DS+1GOTO 2900,2000,2000,2950,23
00,2500,2900,2200,2900,2100,2400
  350 ON DS+1GOTO 2900,2000,2000,2950,25
00,2300,2500,2400,2900,2200,2900
  360 ON DS+1GOTO 2900,2000,2000,2900,23
00,2900,2500,2200,2400,2950,2400
  370 ON DS+1GOTO 2900,2000,2000,2900,21
00,2300,2500,2200,2900,2400,2500
  400 X=RND(36):ON RO GOTO 410,410,430,4
30,450,450,470,470
  407 GOTO 480
  410 IF X<=2 GOTO 2000
  412 IF X<=5 GOTO 2100
  414 IF X<=7 GOTO 2300
  416 IF X<=10GOTO 2200
  418 IF X<=13GOTO 2500
  420 IF X<=16GOTO 2400
  422 IF X<=18GOTO 2950
  424 GOTO 2600
  430 IF X<=1 GOTO 2000
  432 IF X<=3 GOTO 2100
  434 IF X<=4 GOTO 2300
  436 IF X<=6 GOTO 2200
  438 IF X<=8 GOTO 2500
  440 IF X<=10GOTO 2400
  442 IF X<=11GOTO 2950
  444 GOTO 2600
  450 IF X<=1 GOTO 2000
  452 IF X<=4 GOTO 2100
  454 IF X<=7 GOTO 2200
  456 IF X<=10GOTO 2500
  458 IF X<=11GOTO 2400
  460 GOTO 2600
  470 IF X<=2 GOTO 2100
  472 IF X<=3 GOTO 2200
  474 IF X<=5 GOTO 2500
  476 IF X<=5 GOTO 2400
  478 GOTO 2600
  480 IF X<=1 GOTO 2000
  482 IF X<=2 GOTO 2100
  484 IF X<=3 GOTO 2300
  486 IF X<=4 GOTO 2200
  488 IF X<=5 GOTO 2500
  490 IF X<=6 GOTO 2400
  492 GOTO 2600
  500 X=RND(22):ON RO GOTO 510,510,520,5
20,530,530,540,540
  505 GOTO 550
  510 IF X<=2 GOTO 2100
  512 IF X<=4 GOTO 2200
  514 IF X<=6 GOTO 2500
  516 IF X<=8 GOTO 2950
  518 IF X<=10GOTO 2800
  519 GOTO 2700
  520 IF X<=2 GOTO 2100
  522 IF X<=4 GOTO 2200
  524 IF X<=6 GOTO 2500
  526 IF X<=8 GOTO 2950
  528 IF X<=9 GOTO 2800
  529 GOTO 2700
  530 IF X<=2 GOTO 2100
  532 IF X<=4 GOTO 2200
  534 IF X<=6 GOTO 2500
  536 IF X<=7 GOTO 2950
  538 IF X<=8 GOTO 2800
  539 GOTO 2700
  540 IF X<=1 GOTO 2100
  542 IF X<=3 GOTO 2200
  544 IF X<=5 GOTO 2500
  546 IF X<=6 GOTO 2950
  548 IF X<=7 GOTO 2800
  549 GOTO 2700
  550 IF X<=1 GOTO 2100
  552 IF X<=2 GOTO 2200
  554 IF X<=3 GOTO 2500
  556 IF X<=4 GOTO 2950
  558 IF X<=5 GOTO 2800
  559 GOTO 2700
  600 X=RND(36):ON RO GOTO 610,610,630,6
30,650,650,660,660
  604 GOTO 670
  610 IF X<=2 GOTO 2000
  612 IF X<=5 GOTO 2100
  614 IF X<=7 GOTO 2300
  616 IF X<=10GOTO 2200
  618 IF X<=13GOTO 2500
  620 IF X<=16GOTO 2400
  622 IF X<=18GOTO 2950
  624 GOTO 2600
  630 IF X<=1 GOTO 2000
  632 IF X<=3 GOTO 2100
  634 IF X<=4 GOTO 2300
  636 IF X<=6 GOTO 2200
  638 IF X<=8 GOTO 2500
  640 IF X<=10GOTO 2400
  642 IF X<=11GOTO 2950
  644 GOTO 2600
  650 IF X<=1 GOTO 2000
  652 IF X<=4 GOTO 2100
  654 IF X<=7 GOTO 2200
  656 IF X<=10GOTO 2500
  658 IF X<=11GOTO 2400
  659 GOTO 2600
  660 IF X<=2 GOTO 2100
  662 IF X<=3 GOTO 2200
  664 IF X<=5 GOTO 2500
  666 IF X<=5 GOTO 2400
  668 GOTO 2600
  670 IF X<=1 GOTO 2000
  672 IF X<=2 GOTO 2100
  674 IF X<=3 GOTO 2300
  676 IF X<=4 GOTO 2200
  678 IF X<=5 GOTO 2500
  680 IF X<=6 GOTO 2400
  682 GOTO 2600
  700 X=RND(36):ON RO GOTO 710,710,730,7
30,750,750,760,760
  704 GOTO 770
  710 IF X<=2 GOTO 2000
  712 IF X<=5 GOTO 2100
  714 IF X<=7 GOTO 2300
  716 IF X<=10GOTO 2200
  718 IF X<=13GOTO 2500
  720 IF X<=16GOTO 2400
  722 IF X<=18GOTO 2950
  724 GOTO 2700
  730 IF X<=1 GOTO 2000
  732 IF X<=2 GOTO 2100
  734 IF X<=3 GOTO 2300
  736 IF X<=5 GOTO 2200
  738 IF X<=7 GOTO 2500
  740 IF X<=10GOTO 2400
  742 IF X<=11GOTO 2950
  744 GOTO 2700
  750 IF X<=2 GOTO 2100
```

でしょうか．御意見待ちます．（藤岡恭弘）

```
  752 IF X<=4 GOTO 2300
  754 IF X<=6 GOTO 2200
  756 IF X<=8 GOTO 2500
  758 IF X<=11GOTO 2400
  759 GOTO 2700
  760 IF X<=1 GOTO 2100
  762 IF X<=2 GOTO 2300
  764 IF X<=3 GOTO 2500
  766 IF X<=6 GOTO 2400
  768 GOTO 2700
  770 IF X<=1 GOTO 2000
  772 IF X<=2 GOTO 2100
  774 IF X<=3 GOTO 2300
  776 IF X<=4 GOTO 2200
  778 IF X<=5 GOTO 2400
  780 IF X<=6 GOTO 2950
  782 GOTO 2700
  800 X=RND(15):ON RO GOTO 810,810,820,8
20,830,830,840,840
  804 GOTO 850
  810 IF X<=2 GOTO 2400
  812 IF X<=4 GOTO 2950
  814 IF X<=6 GOTO 2100
  816 IF X<=8 GOTO 2500
  818 GOTO 2600
  820 IF X<=2 GOTO 2400
  822 IF X<=3 GOTO 2950
  824 IF X<=5 GOTO 2100
  826 IF X<=7 GOTO 2500
  828 GOTO 2600
  830 IF X<=2 GOTO 2400
  832 IF X<=3 GOTO 2950
  834 IF X<=4 GOTO 2100
  836 IF X<=6 GOTO 2500
  838 GOTO 2600
  840 IF X<=2 GOTO 2400
  842 IF X<=3 GOTO 2950
  844 IF X<=4 GOTO 2100
  846 IF X<=5 GOTO 2500
  848 GOTO 2600
  850 IF X<=1 GOTO 2400
  852 IF X<=2 GOTO 2950
  854 IF X<=3 GOTO 2100
  856 IF X<=4 GOTO 2500
  858 GOTO 2600
  900 X=RND(15):ON RO GOTO 910,910,920,9
20,930,930,940,940
  904 GOTO 950
  910 IF X<=2 GOTO 2100
  912 IF X<=4 GOTO 2250
  914 IF X<=6 GOTO 2500
  916 IF X<=8 GOTO 2950
  918 GOTO 2600
  920 IF X<=2 GOTO 2100
  922 IF X<=4 GOTO 2250
  924 IF X<=6 GOTO 2500
  926 IF X<=7 GOTO 2950
  928 GOTO 2600
  930 IF X<=1 GOTO 2100
  932 IF X<=3 GOTO 2250
  934 IF X<=5 GOTO 2500
  936 IF X<=6 GOTO 2950
  938 GOTO 2600
  940 IF X<=1 GOTO 2100
  942 IF X<=2 GOTO 2250
  944 IF X<=4 GOTO 2500
  946 IF X<=5 GOTO 2950
  948 GOTO 2600
  950 IF X<=1 GOTO 2100
  952 IF X<=2 GOTO 2250
  954 IF X<=3 GOTO 2500
  956 IF X<=4 GOTO 2950
  958 GOTO 2600
 1000 PK=1:IF P=1 GOTO 1025
 1010 IF P=2 PUT@MX,MY,MX+5,MY+6,$B900:C
URSOR MX+6,MY+2:PRINT "  ■■■ ":GOTO 1980
 1015 PUT@MX,MY,MX+6,MY+6,$B900:MX=MX+4:
PUT@MX,MY,MX+6,MY+6,$B040:P=1:MP=2
 1020 GOTO 300
 1025 PUT@MX,MY,MX+5,MY+6,$B080:CURSOR M
X+6,MY+2:PRINT "▀●■■▀":P=2:MP=3
 1026 SOUND 1500
 1028 IF (NF=1)*(MX+7>=NX+3)*(MX+7<=NX+4
) GOTO 7000
 1029 IF NF=1 GOTO 300
 1030 IF (TP=1)+(TP=9)+(TP=11)+(TP=12)+(
TP=16) GOTO 300
 1035 IF (MX+7>=TX+1)*(MX+7<=TX+2) GOTO
3000
 1040 GOTO 300
 1100 PK=2:IF P=1 GOTO 1130
 1110 IF P=2PUT@MX,MY,MX+5,MY+5,$B900:CU
RSOR MX+6,MY+2:PRINT "  ■■■■ ":MY=MY-1
 1111 IF P=2 GOTO 1980
 1115 PUT@MX,MY,MX+6,MY+6,$B900:MX=MX+4:
MY=MY+1
 1120 PUT@MX,MY,MX+7,MY+5,$B0C0:P=1:MP=4
:GOTO 300
 1130 PUT@MX,MY,MX+7,MY+5,$B900:PUT@MX,M
Y,MX+5,MY+5,$B100
 1132 CURSOR MX+6,MY+2:PRINT "▀■●■■▀"
:MP=5:P=2:SOUND1500
 1133 IF (NF=1)*(MX+8>=NX+3)*(MX+8<=NX+4
) GOTO 7000
 1134 IF NF=1 GOTO 300
 1135 IF (TP=12)+(TP=10)+(TP=16) GOTO 30
0
 1140 IF (MX+8>=TX+2)*(MX+8<=TX+3) GOTO
3000
 1145 GOTO 300
 1200 PK=3:IF P=1 GOTO 1230
 1210 IF P=2 CURSOR MX+7,MY+4:PRINT " ":
GOTO 1980
 1215 PUT@MX,MY,MX+6,MY+6,$B900:MX=MX+4
 1220 PUT@MX,MY,MX+6,MY+6,$B140:MP=6:P=1
:GOTO 300
 1230 PUT@MX,MY,MX+6,MY+6,$B900:PUT@MX,M
Y,MX+6,MY+6,$B180
 1235 CURSOR MX+7,MY+4:PRINT "▼":MP=7:P=
2:SOUND1500
 1237 IF (NF=1)*(MX+7>=NX+3)*(MX+7<=NX+4
) GOTO 7000
 1238 IF NF=1 GOTO 300
 1240 IF (TP=10)+(TP=12)+(TP=16) GOTO 30
0
 1243 IF NF=1 GOTO 300
 1245 IF (MX+7>=TX+2)*(MX+7<=TX+3) GOTO
3000
 1250 GOTO 300
 1300 PK=4:IF P=1 GOTO 1335
 1310 IF P=2 PUT@MX,MY,MX+4,MY+6,$B900
 1315 IF P=2 CURSOR MX+5,MY+1:PRINT "  ■■
■■  ":GOTO 1980
 1320 PUT@MX,MY,MX+6,MY+6,$B900:MX=MX+4
 1325 PUT@MX,MY,MX+6,MY+6,$B140:MP=6:P=1
 1330 GOTO 300
 1335 PUT@MX,MY,MX+6,MY+6,$B900:PUT@MX,M
Y,MX+4,MY+6,$B1C0
 1340 CURSOR MX+5,MY+1:PRINT "◢■■■◤■■■
 ":MP=8:P=2:SOUND1500
 1342 IF (NF=1)*(MX+6>=NX+3)*(MX+6<=NX+4
) GOTO 7000
 1343 IF NF=1  GOTO 5010
 1345 IF (TP=5)+(TP=9)+(TP=14)+(TP=15)+(
TP=16) GOTO 300
 1350 IF (MX+6>=TX+1)*(MX+6<=TX+2) GOTO
3000
 1355 GOTO 300
 1400 PK=5:IF P=1 GOTO 1430
 1410 IF P=2 GOTO 1455
 1415 IF P=3 GOTO 1480
 1420 IF P=4 PUT@MX,MY,MX+5,MY+6,$B900:G
OTO 1980
 1425 PUT@MX,MY,MX+6,MY+6,$B280:MP=11:P=
1:GOTO 300
 1430 PUT@MX,MY,MX+6,MY+6,$B900:MX=MX+5:
MY=MY-3
 1435 PUT@MX,MY,MX+6,MY+6,$B2C0:MP=12:P=
2:SOUND1500
 1436 IF (NF=1)*(NP=2)GOTO 300
 1437 IF (NF=1)*(MX+6>=NX+3)*(MX+6<=NX+4
) GOTO 7000
 1438 IF NF=1 GOTO 300
 1440 IF (TP=5)+(TP=9)+(TP=14)+(TP=15) G
OTO 300
 1445 IF (MX+6>=TX+2)*(MX+6<=TX+3) GOTO
3000
 1450 GOTO 300
 1455 PUT@MX,MY,MX+6,MY+6,$B900:MX=MX+2:
PUT@MX,MY,MX+6,MY+6,$B2C0:MP=12:P=3
 1460 SOUND1500
 1461 IF (NF=1)*(NP=2) GOTO 300
 1462 IF (NF=1)*(MX+6>=NX+3)*(MX+6<=NX+4
) GOTO 7000
 1463 IF NF=1 GOTO 300
 1465 IF (TP=5)+(TP=9)+(TP=14)+(TP=15) G
OTO 300
 1470 IF (MX+6>=TX+2)*(MX+6<=TX+3) GOTO
3000
 1475 GOTO 300
 1480 PUT@MX,MY,MX+6,MY+6,$B900:MX=MX+2
 1485 MY=MY+3:PUT@MX,MY,MX+5,MY+6,$B300:
MP=13:P=4:GOTO 300
 1500 PK=6
 1505 PK=6:IF P=1 GOTO 1530
 1510 IF P=2 PUT@MX,MY,MX+7,MY+5,$B900
 1515 IF P=2  CURSOR MX+8,MY+4:PRINT " "
:MY=MY-1:GOTO 1980
 1520 PUT@MX,MY,MX+6,MY+6,$B900:MY=MY+1
 1525 PUT@MX,MY,MX+7,MY+5,$B340:MP=14:P=
1:GOTO 300
 1530 PUT@MX,MY,MX+7,MY+5,$B900
 1535 MX=MX+5:PUT@MX,MY,MX+7,MY+5,$B380:
CURSOR MX+8,MY+4:PRINT "▼":MP=15:P=2
 1536 SOUND1500
 1537 IF (NF=1)*(NP=4) GOTO 300
 1538 IF (NF=1)*(MX+8>=NX+3)*(MX+8<=NX+4
) GOTO 7000
 1539 IF NF=1 GOTO 300
 1540 IF (TP=6)+(TP=7)+(TP=8)+(TP=11)+(T
P=12)+(TP=15)+(TP=16) GOTO 300
 1545 IF (MX+8>=TX+1)*(MX+8<=TX+3) GOTO
3000
 1550 GOTO 300
 1600 PK=7:IF INKEY=71 GOTO 1630
 1620 GOTO 1980
 1630 PUT@MX,MY,MX+6,MY+6,$B200:MP=9:GOT
O 300
 1700 PK=8:IF INKEY=66 GOTO 1725
 1720 GOTO 1980
 1725 PUT@MX,MY,MX+6,MY+6,$B240:MP=10:GO
TO 300
 1800 PK=9:IF P=1 GOTO 1830
 1810 IF P=2 PUT@MX,MY,MX+5,MY+7,$B900
 1815 IF P=2 MY=MY+5:GOTO 1980
 1820 PUT@MX,MY,MX+6,MY+6,$B900:MY=MY-3
 1825 PUT@MX,MY,MX+5,MY+7,$B3C0:MP=16:P=
1:GOTO 300
 1830 PUT@MX,MY,MX+5,MY+7,$B900:MY=MY-2
 1831 X1=MX:X2=MX+5:Y1=MY:Y2=MY+7:GET@X1.
,Y1,X2,Y2,$BF80:JM=1
 1835 PUT@MX,MY,MX+5,MY+7,$B3C0:MP=16:P=
2:GOTO 300
 1900 PUT@MX,MY,MX+6,MY+6,$B900:MX=MX+1
 1910 PUT@MX,MY,MX+6,MY+6,$B000:GOTO 300
 1950 PUT@MX,MY,MX+6,MY+6,$B900:MX=MX-1
 1960 PUT@MX,MY,MX+6,MY+6,$B000:GOTO 300
 1980 SOUNDO:IF NF=1 THEN PUT@MX,MY,MX+6
,MY+6,$B000:MP=1:PK=0:P=0:SOUNDO:GOTO 50
10
 1985 IF JM=1 PUT@X1,Y1,X2,Y2,$BF80:JM=0
 1990 PUT@MX,MY,MX+6,MY+6,$B000:MP=1:PK=
0:P=0:SOUNDO:GOTO 300
 2000 KP=1:IF T=1 GOTO 2020
 2010 IF T=2 PUT@TX,TY,TX+5,TY+6,$B900:C
URSOR TX-2,TY+1:PRINT "  ■■■  ":GOTO 298
0
 2015 PUT@TX,TY,TX+5,TY+6,$B440:TP=2:T=1
:GOTO 200
 2020 PUT@TX,TY,TX+5,TY+6,$B480:CURSOR T
X-2,TY+1:PRINT "__■■■◥":TP=2:T=2
 2021 SOUND2000
 2025 IF (MP=9)+(MP=12)+(MP=16) GOTO 200
 2030 IF (TX-2>=MX+2)*(TX-2<=MX+3) GOTO
3200
 2035 GOTO 200
 2100 KP=2:IF T=1 GOTO 2130
 2110 IF T=2 PUT@TX,TY,TX+6,TY+5,$B900:C
URSOR TX-1,TY+2:PRINT " ":TY=TY-1:GOTO 2
980
 2120 PUT@TX,TY,TX+5,TY+6,$B900:TX=TX-4
 2125 PUT@TX,TY,TX+5,TY+6,$B4C0:TP=4:T=1
:GOTO 200
 2130 PUT@TX,TY,TX+5,TY+6,$B900:TY=TY+1:
PUT@TX,TY,TX+6,TY+5,$B500:T=2:TP=5
 2135 CURSOR TX-1,TY+2:PRINT "◢"
 2136 SOUND2000
 2140 IF (MP=10)+(MP=12)+(MP=16) GOTO 20
0
 2145 IF (TX-1>=MX+2)*(TX-1<=MX+3) GOTO
3200
 2150 GOTO 200
 2200 KP=4:IF T=1 GOTO 2230
 2210 IF T=2 PUT@TX,TY,TX+5,TY+6,$B900:C
URSOR TX-3,TY+4:PRINT "  ■■■  ":GOTO 2980
 2220 PUT@TX,TY,TX+5,TY+6,$B900:TX=TX-4:
PUT@TX,TY,TX+5,TY+6,$B540:T=1:TP=6
 2225 GOTO 200
 2230 PUT@TX,TY,TX+5,TY+6,$B900:TX=TX-1:
PUT@TX,TY,TX+5,TY+6,$B580
 2235 CURSOR TX-3,TY+4:PRINT "■■■":TP=7:
T=2:SOUND2000
 2240 IF (MP=10)+(MP=16)+(MP=12) GOTO 20
0
 2245 IF (TX-3>=MX+2)*(TX-3<=MX+3) GOTO
3200
 2250 GOTO 200
 2300 KP=3:IF T=1 GOTO 2330
 2310 IF T=2 PUT@TX,TY,TX+5,TY+6,$B900:C
URSOR TX-1,TY+1:PRINT " ■■■ ":GOTO 2980
 2320 PUT@TX,TY,TX+5,TY+6,$B900:TX=TX-4:
PUT@TX,TY,TX+5,TY+6,$B540:T=1:TP=6
 2325 GOTO 200
 2330 PUT@TX,TY,TX+5,TY+6,$B5C0:CURSOR T
X-1,TY+1:PRINT "◣■■■◥":T=2:TP=8:SOUND2000
 2335 IF (MP=9)+(MP=4)+(MP=12)+(MP=14)+(
MP=15)+(MP=16) GOTO 200
 2340 IF (TX-1>=MX+2)*(TX-1<=MX+3) GOTO
3200
 2345 GOTO 200
 2400 KP=5:IF T=1 GOTO 2435
 2410 IF T=2 GOTO 2460
 2415 IF T=3 GOTO 2480
 2420 IF T=4 GOTO 2980
 2425 PUT@TX,TY,TX+5,TY+6,$B900
 2430 PUT@TX,TY,TX+4,TY+6,$B680:TP=11:T=
1:GOTO 200
 2435 PUT@TX,TY,TX+4,TY+6,$B900:TX=TX-5:
TY=TY-3:PUT@TX,TY,TX+4,TY+6,$B6C0
 2440 CURSOR TX-3,TY+4:PRINT "■■■":T=2:T
P=12:SOUND2000
 2445 IF (MP=9)+(MP=4)+(MP=5)+(MP=14)+(M
P=15) GOTO 200
 2450 IF (TX-3>=MX+2)*(TX-3<=MX+3) GOTO
3200
 2455 GOTO 200
 2460 PUT@TX,TY,TX+4,TY+6,$B900:TX=TX-2:
PUT@TX,TY,TX+4,TY+6,$B6C0
 2465 CURSOR TX-3,TY+4:PRINT "■■■":T=3:T
P=12:SOUND2000
 2470 IF (MP=9)+(MP=4)+(MP=5)+(MP=14)+(M
P=15) GOTO 200
 2475 IF (TX-3>=MX+2)*(TX-3<=MX+3) GOTO
3200
 2480 GOTO 200
 2485 PUT@TX,TY,TX+4,TY+6,$B900:CURSOR T
X-3,TY+4:PRINT "  ■■■  ":TY=TY+3:TX=TX-2
 2490 PUT@TX,TY,TX+5,TY+6,$B700:T=4:TP=1
3:GOTO 200
 2500 KP=6:IF T=1 GOTO 2530
 2510 IF T=2 PUT@TX,TY,TX+7,TY+5,$B900:C
URSOR TX-1,TY+4:PRINT " ":TY=TY-1:GOTO 2
980
 2520 PUT@TX,TY,TX+6,TY+6,$B900:TX=TX-1:
TY=TY+1
 2525 PUT@TX,TY,TX+6,TY+5,$B740:T=1:TP=1
4:GOTO 200
```

▶PiO10月号p.28のBASIC…さんへ。ハッハッハ，私は見た，秋葉原のニューアキハバラセンター(アキハバラニューセンター？)の近くのガード下の店で“PC-6001用キーボード2000円”とゆーのを売っていたのを。ただし私が行ったのは8月でしたが…。　P.S. あなたのペンネームは，PC-6001BASICコンパイラの広告の注意書きですね。

(いくら書いてもダメなたっくまん)

```
 2530 PUT@TX,TY,TX+6,TY+5,$B900:TX=TX-5:
PUT@TX,TY,TX+7,TY+5,$B780:T=2:TP=15
 2535 CURSOR TX-1,TY+4:PRINT "■":SOUND20
00
 2540 IF (MP=6)+(MP=7)+(MP=8)+(MP=12)+(M
P=16) GOTO 200
 2545 IF (TX-1>=MX+3)*(TX-1<=MX+4) GOTO
3200
 2550 GOTO 200
 2600 KP=7:IF T=1 PUT@TX,TY,TX+6,TY+6,$B
900:TX=TX+1:GOTO 2980
 2610 TX=TX-1:PUT@TX,TY,TX+6,TY+6,$B600:
T=1:TP=9:GOTO 200
 2700 KP=8:IF T=1 PUT@TX,TY,TX+6,TY+6,$B
900:TX=TX+1:GOTO 2980
 2710 TX=TX-1:PUT@TX,TY,TX+6,TY+6,$B640:
T=1:TP=10:GOTO 200
 2800 KP=9:IF T=1 GOTO 2825
 2810 IF T=2 PUT@TX,TY,TX+8,TY+4,$B900:T
Y=TY+5:GOTO 2980
 2815 PUT@TX,TY,TX+5,TY+6,$B900:TY=TY-5
 2816 X3=TX:X4=TX+8:Y3=TY:Y4=TY+4:GET@X3
,Y3,X4,Y4,$BF80:JT=1
 2820 PUT@TX,TY,TX+8,TY+4,$B7C0:T=1:TP=1
6:GOTO 200
 2825 PUT@TX,TY,TX+8,TY+4,$B7C0:T=2:TP=1
6:GOTO 200
 2900 PUT@TX,TY,TX+5,TY+6,$B900:TX=TX-1:
PUT@TX,TY,TX+5,TY+6,$B400:GOTO 200
 2950 PUT@TX,TY,TX+5,TY+6,$B900:TX=TX+1:
PUT@TX,TY,TX+5,TY+6,$B400:GOTO 200
 2980 PUT@TX,TY,TX+5,TY+6,$B400:TP=1:KP=
0:T=0
 2990 IF JT=1 PUT@X3,Y3,X4,Y4,$BF80:JT=0
 2995 GOTO 200
 3000 PUT@SX-2,SY,SX+3,SY+6,$B880
 3005 SOUND0
 3010 CURSOR MX+2,18:PRINT "ｲｯﾎﾟﾝ!!":SC=
SC+RO*10
 3012 ON PK GOTO 3013,3014,3015,3016,301
7,3018
 3013 CURSOR 22,1:PRINT "ｼｮｳﾀｰﾝ■■■■ﾂｷ
":GOTO 3020
 3014 CURSOR 22,1:PRINT "ﾁｭｳﾀｰﾝ ■■■■ﾂｷ
":GOTO 3020
 3015 CURSOR 22,1:PRINT "ﾁｭｳﾀｰﾝ ■■■■ｹﾞﾘ
":GOTO 3020
 3016 CURSOR 22,1:PRINT "ｼﾞｮｳﾀｰﾝ■■■■ｹﾞﾘ
":GOTO 3020
 3017 CURSOR 22,1:PRINT "ﾄﾋﾞｹﾞﾘ ■■■■
":GOTO 3020
 3018 CURSOR 22,1:PRINT "ｱｼ ｹﾞﾘ ■■■■
":GOTO 3020
 3020 GOSUB 3600:IM=IM+1:IF IM>=3 GOTO 3
700
 3030 PK=0:P=0:GOSUB 10:GOTO 3500
 3100 PUT@SX-2,SY,SX+3,SY,$B880:SOUND0
 3105 CURSOR 16,19:PRINT "ｼﾞｮｳｶｲ!!":GOS
UB 3600
 3110 WM=WM+1:IF WM>=2 WM=0:GOTO 3020
 3120 GOSUB 10:GOTO 3500
 3200 PUT@SX,SY,SX+5,SY+6,$B8C0:SOUND0
 3210 CURSOR MX+2,18:PRINT "ｲｯﾎﾟﾝ!!":SOU
ND0
 3212 ON KP GOTO 3213,3214,3215,3216,321
7,3218
 3213 CURSOR 22,1:PRINT "ｼｮｳﾀｰﾝ■■■■ﾂｷ
":GOTO 3220
 3214 CURSOR 22,1:PRINT "ﾁｭｳﾀｰﾝ ■■■■ﾂｷ
":GOTO 3220
 3215 CURSOR 22,1:PRINT "ｼｮｳﾀｰﾝ■■■■ｹﾞﾘ
":GOTO 3220
 3216 CURSOR 22,1:PRINT "ﾁｭｳﾀｰﾝ ■■■■ｹﾞﾘ
":GOTO 3220
 3217 CURSOR 22,1:PRINT "ﾄﾋﾞｹﾞﾘ ■■■■
":GOTO 3220
 3218 CURSOR 22,1:PRINT "ｱｼ ｹﾞﾘ ■■■■
":GOTO 3220
 3220 GOSUB 3600:IT=IT+1:IF IT=3GOTO 380
0
 3230 KP=0:T=0:GOSUB 10:GOTO 3500
 3300 IF NF=1 GOTO 6100
 3301 PUT@SX,SY,SX+5,SY+6,$B8C0:SOUND0
 3305 CURSOR 16,19:PRINT "ｼﾞｮｳｶｲ!!":GOS
UB 3600
 3310 WT=WT+1:IF WT=2 WT=0:GOTO 3220
 3320 GOSUB 10:GOTO 3500
 3400 IF NF=1 THEN NF=0:IM=0:WM=0:IT=0:W
T=0:GOTO 3410
 3401 PUT@SX-2,SY,SX+5,SY+6,$B820:CURSOR
MX+2,18:PRINT "ヤメ!!"
 3410 GOSUB 3600:GOSUB 10:KP=0:PK=0:P=0:
T=0
 3500 PUT@SX-2,SY,SX+5,SY+6,$B820:CURSOR
16,19:PRINT "ﾊｼﾞﾒ !!":GOSUB 3600
 3510 CURSOR 16,19:PRINT "          ":PUT@
SX-2,SY,SX+5,SY+6,$B900
 3520 PUT@SX,SY,SX+3,SY+6,$B800:GOTO 200
 3600 FOR I=1 TO 2000:SOUND400:NEXTI:FOR
I=1 TO 300:SOUND0:NEXTI:TEMPO 7
 3610 FOR I=1 TO 3000:SOUND400:NEXTI:FOR
I=1 TO 300:SOUND0:NEXTI:MUSIC "R9R9":RE
TURN
 3700 CURSOR 22,1:PRINT "YOU ﾉ ■■■■ｶﾁ!
!"
 3705 TEMPO 6:MUSIC "C4_B4_A8E8A6F4E4D8E
6"C6B6E4F4A8R9R9"
 3710 SC=SC+100*RO:RO=RO+1:P=0:T=0:KP=0:
PK=0
 3720 IM=0:WM=0:IT=0:WT=0
 3725 BR=RO
 3726 IF BR>1 BR=BR-2
 3727 IF BR>1 GOTO 3726
 3728 IF (RO>1)*(BR=1) NF=1:GOTO 5000
 3730 GOSUB 10:GOTO 3500
 3800 PUT@ 9,6,28,16,$BA00:P=0:T=0:KP=0:
PK=0
 3805 TEMPO 6:MUSIC "B4R0"E6R0"E3"D5"E5"
E6"G4"D4R0"D4R0"D4"E4B6"
 3806 MUSIC "A4G4A6G4"D4B6A4G4A4B2A2G4#F
4E7":TEMPO 7
 3810 IF HI<SC HI=SC
 3820 CURSOR 14,19:PRINT "TRY AGAIN ??"
 3825 IM=0:WM=0:IT=0:WT=0:P=0:T=0:KP=0:P
K=0:SC=0
 3830 IF INKEY="Y" RO=1:GOTO 5
 3840 IF INKEY="N"GOTO 1
 3850 GOTO 3830
 4000 PUT@0,0,21,9,$BB00:PUT@0,11,32,20,
$BC00
 4020 PUT@22,3,28,9,$B000:PUT@32,3,37,9,
$B400
 4030 A=A+1:B=A-A/2*2:IF B=1 GOTO 4060
 4040 PUT@32,11,39,20,$B900:CURSOR 14,10
:PRINT "                "
 4045 CURSOR 6,23:PRINT "
                :MUSIC "R5"
 4050 IF INKEY=83 GOTO 4100
 4055 GOTO 4030
 4060 PUT@32,11,39,20,$BD80
 4070 CURSOR 14,10:PRINT "PUSH 'S' KEY !
!"
 4080 CURSOR 6,23:PRINT "PROGRAMED BY. S
HINGO UTSUNOMIYA":MUSIC "R5"
 4090 IF INKEY=83 GOTO 4100
 4095 GOTO 4030
 4100 PRINT "■":PUT@0,2,39,22,$A400
 4110 CURSOR 14,23:PRINT "PUSH 'CR' KEY"
:IF INKEY=102 RETURN
 4115 IF INKEY=33GOTO 4130
 4120 GOTO 4110
 4130 PRINT "■":CURSOR 11,10:PRINT "ﾅﾝﾒﾝ
ｶﾗ ﾊｼﾞﾒﾏｽｶ ?":INPUT RO:RETURN
 5000 NX=34:NY=16:PN=1:MX=4:MY=16:NF=1:G
OSUB 10:MT=MT+1:IF MT>5 MT=5
 5005 PUT@9,5,28,9,$BF00
 5006 PUT@MX,MY,MX+6,MY+6,$B000
 5007 PUT@NX-1,NY-3,NX+4,NY+6,$BE00
 5009 TEMPO 5:MUSIC "E4R1E4R1E6C3A4R1A4R
1A7B5"C4B2A5"C5B6"
 5010 IF NX=3 GOTO 5700
 5015 TEMPO 7:MUSIC "_C0":TX=30
 5020 ON PN GOTO 5100,5200,5300,5400,550
0,5600
 5100 PUT@NX,NY,NX+7,NY+6,$B900:CURSOR N
X,NY-4:PRINT " ■■ ■■ ":NX=NX-1
 5110 PUT@NX,NY-3,NX+5,NY+6,$BE00:NP=1:P
N=2:GOTO 200
 5200 PUT@NX,NY-3,NX+5,NY+6,$B900:NX=NX-
2:PUT@NX,NY-1,NX+6,NY+6,$BE40:NP=2:PN=3
 5210 CURSOR NX,NY-4:PRINT ".■■.■■.":GOT
O 200
 5300 PUT@NX,NY-1,NX+6,NY+6,$B900:CURSOR
NX,NY-4:PRINT " ■■ ■■ ":NX=NX-1
 5310 PUT@NX,NY,NX+6,NY+6,$BE80:NP=3:PN=
4:CURSOR NX-5,NY+2:PRINT "■■■■■"
 5320 IF (MP=9)+(MP=12)+(MP=16) GOTO 200
 5330 IF (NX-5>=MX+2)*(NX-5<=MX+3) GOTO
6100
 5340 GOTO 200
 5400 PUT@NX,NY,NX+6,NY+6,$B900:CURSOR N
X-5,NY+2:PRINT "      "
 5410 PUT@NX,NY,NX+5,NY+6,$BEC0:NP=4:PN=
5:CURSOR NX-3,NY+4:PRINT "■■■■■■■"
 5420 GOTO 200
 5500 PUT@NX,NY,NX+5,NY+6,$B900:CURSOR N
X-3,NY+4:PRINT "  ■■■ ■■ ":NP=3:PN=6:N
X=NX-1
 5510 PUT@NX,NY,NX+6,NY+6,$BE80:CURSOR N
X-5,NY+2:PRINT "      "
 5520 IF (MP=9)+(MP=12)+(MP=16) GOTO 200
 5530 IF (NX-5>=MX+2)*(NX-5<=MX+3) GOTO
6100
 5540 GOTO 200
 5600 PUT@NX,NY,NX+6,NY+6,$B900:CURSOR N
X-5,NY+2:PRINT "■■■■■":NX=NX-1:NP=2:PN=1
 5610 PUT@NX,NY-1,NX+6,NY+6,$BE40:CURSOR
NX,NY-4:PRINT ".■■.■■.":GOTO 200
 5700 PUT@NX,NY-3,NX+6,NY+6,$B900
 5710 NX=NX-1:PUT@NX,NY-3,NX+5,NY+6,$BE0
0
 5720 IF NX<0 NF=0:MUSIC "R9R9":GOSUB 10
:GOTO 3500
 5725 MUSIC "R5"
 5730 PUT@NX,NY-3,NX+5,NY+6,$B900:GOTO 5
710
 6100 FOR I=1 TO  80:POKE $E003,0:MUSIC
'F0":POKE $E003,1:NEXTI
 6200 MUSIC "R9R9R9":NF=0:GOSUB 10:GOTO
3500
 7000 TEMPO 7:SOUND0:FOR K=1 TO 5
 7010 CURSOR MX+4,MY+1:PRINT "******"
 7012 CURSOR MX+4,MY+2:PRINT "*    *"
 7014 CURSOR MX+4,MY+3:PRINT "******"
 7016 FOR I=1 TO 200:SOUND500:NEXTI
 7018 MUSIC "R3"
 7020 CURSOR MX+5,MY+2:PRINT "3000"
 7026 FOR I=1 TO 200:SOUND500:NEXTI
 7027 MUSIC "R3":NEXTK
 7030 SC=SC+300:P=0:NF=0:MUSIC "R9R9R9":
GOSUB 10:GOTO 3500
```

PiO BOX

PC-1401 2進→10進変換サブルーチン

●KANMIN

PC-1401は，16進↔10進の変換はできるものの，2進↔10進の変換はありません．それならば作ってしまおうということで作ってみました．

使い方

リストを入力して実行すると，データ入力を要求してきますので，8桁の2進数を入力してください．すると10進と16進に変換されたものが表示されます．

プログラム

Z$に上位4ビット，Y$に下位4ビットを入れて，&4300をコールすると&4337に結果が入ります．

終わりに

短いプログラムですが，グラフィック・データを作るときなんか便利だと思います．

◘参考文献

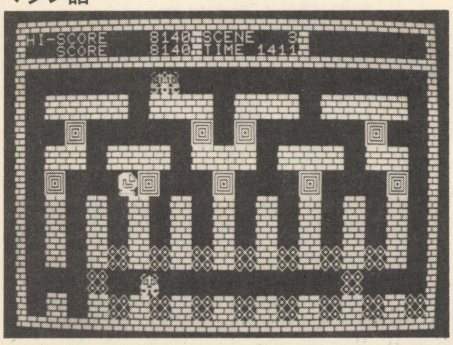
"ポケコン・マシン語入門"，工学社

2進→10進数変換サブルーチン　BASICリスト

```
10:POKE &4300,&03,&00,&
   12,&04,&02,&D0,&DB,&
   50,&02,&45,&DB,&78,&
   43,&27,&12,&04
20:POKE &4310,&63,&D4,&
   29,&08,&04,&04,&04,&
   04,&78,&43,&27,&12,&
   04,&63,&DC,&29
30:POKE &4320,&08,&DA,&
   10,&43,&37,&52,&37,&
   04,&57,&DA,&12,&03,&
   63,&31,&38,&04
40:POKE &4330,&D1,&2C,&
   02,&D0,&5A,&DA,&37
50:"A" INPUT "DATA=";DA
   $:Z$=MID$ (DA$,1,4):
   Y$=MID$ (DA$,5,4)
60:CALL &4300
70:A=PEEK &4337
80:PRINT A;HEX (A)
```

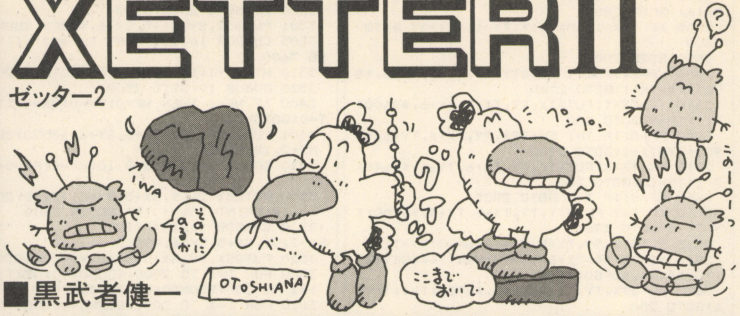
MZ-80B+G-RAM I II III/MZ-2500

マシン語



XETTER II

ゼッター2



■黒武者健一

I/Oプログラム・コンテストで，努力賞に入賞した"XETTER"のコンスト版が完成したので，発表します．

■プログラム・インフォメーション

言語	マシン語 5200～8F53 スタート 5200
面白さ 動き・操作性 サウンド	！！！！ →→→→ ♪♪♪
編集部評	パズル性とリアルタイムの楽しさがミックスされていて，なかなか面白いゲームになっていますね．（O）

入力方法

モニタ(SB-1520)から入力してください．そして入力し終わったら，ファイル名を"XETTER 2"とし，$5200～$8F53までを，ジャンプ・アドレス$5200でセーブしてください．

遊び方

ゲーム・タイトル表示後，[1]を押してください．するとゲーム・モードになるので，[1]か[2]を押してください．[1]を押すとゲーム・スタートです．

ルールは簡単で，XETTER(自分)を[8][2][4][6]で上下左右に動かし，ドットを全部取れば1面クリアです．しかし，敵が追い掛けてくるので注意しないといけません．

敵は2種類いて，追い掛けてくるタイプと，ランダムに動くタイプがあります．ランダムの方は，X座標かY座標が同じになると追い掛けてきます．また，敵を殺すこともできます．ブロックがあるので，うまく敵をおびき寄せてブロックを落としてください．もし敵がブロックの下にいたら，敵はつぶされて死にますが，ブロックを落としすぎるとドットが取れなくなることもあるので注意してください．

点数はドットが1つ10点，敵をつぶすと1匹につき200点，1面クリアすると1,000点です．

なお，このゲームは30面あり，5面ごとにキーワードが設けてあります．ゲーム・モードになっているときに[2]を押すと，キーワードを入力することができます．そしてキーワードが正しければ，そのキーワードの面から始められます．たとえば，5面をクリアしたときに表示されたキーワードを入力すると，6面からゲームが始まります．

ゲームをやっていて，ブロックを落としてドットが取れなくなるなど，面がクリアできなくなったら[カナ]キーを押してください．その面を最初からやり直せます．ただし，自分の数が1つ減ります．

コンストラクション

ゲーム・タイトル表示後に[3]を押すと，コンストラクション・モードになります．そして，[1]を押すとエディット・モードになります．なおエディットできる面は，101面から250面までの150面分です．

エディット・モードになると，まず何面をエディットするか聞いてくるので，エディットしたい面の番号(101～250まで)を入力してください．その後指定した面が表示され，エディット可能な状態になります．

カーソルは[8][2][4][6]で上下左右に動きます．そして，[Z]で追い掛ける敵，[X]でランダムな敵が設定でき(それぞれ最高4匹まで)，[C]でドット(4個で1組になっており最高63組まで設定可能)，[B]でブロック(最高15個まで)，[V]で壁，[SPACE]で空白が設定できます．また，[!]で画面消去，[+]で1面進み，[−]で1面戻ります．

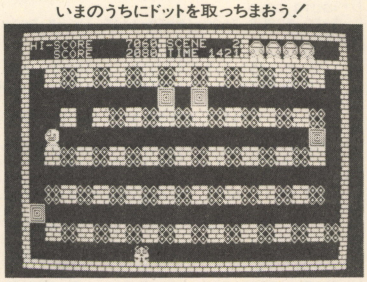
以上の各キーでエディットを行ない，終了したら[E]キーを押してください．エディット・モードを抜け出し，コンストラクション・モードに戻ります．

さらに，エディットしたデータをセーブするには，コンストラクション・モードで[3]を，ベリファイは[4]を，ロードは[2]を，それぞれ押してください．なお，データは150面分いっぺんに処理されます．もし，データ・セーブ中にチェックサム・エラーが出たら，コンストラクションのデータはすべて消去されます．

また，リセット・スイッチを押して再びゲームを始めたときも，データは消去されます．そして，コンストラクション・モードを抜け出すときは，[5]を押してください．

エディットした面で遊ぶときは，ゲーム・タイトル表示後[2]を押し，何面から始めるかを入力すれば楽しむことができます．しかし，その面にデータが入っていないとクリアしたことになり，次の面に進んでしまいます．そして，250面をクリアすると101面に戻ってしまいます．もし，データが入っていないときにこのモードに入ってしまったら，ゲームが始まってから[カナ]を押し続けてください．

いまのうちにドットを取っちまおう！



その他

遊び方のところで書き忘れましたが，ブロックで自分も死ぬことがあります．たとえば，ブロックの下にドットがあり，そのドットを取るとブロックが落ちてくる場合，ブロックにつぶされて自分が死んでしまいます．

また，タイムが0になっても死んでしまいます．

終わりに

クリアできない面はないので，30面全部をクリアしてみてください．

◘参考文献

やはぎたかし："超高速グラフィック・パッケージVol.1"，I/O，'85年5月号

▶時がたつのも早いもので，私もとうとう投稿1周年を迎えてしまいました．そのうちイラストは2枚しか載っていなかったのにもかかわらず(9月現在)，ファンもできて，私は本当に幸せ者です．希望新たに2年目はもっと頑張ります．どうかよろしく！　質問　この前の私のPC-1350はBASICのプログラムだったのに，なぜか"暴走"してしまい，プログラムはどこかに消えてしまいました．もちろんPEEK，POKE，CALLも使ってないのにです．こんなことってあるもんでしょうか？(とっても悩んでいる)　追伸　友人の大石某がPiOデビューするそうで

XETTERII　マシン語リスト

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5200 C3 6D 53 E5 C5 CD 63 52 ED 73 2B 52 31 40 FF 21 :1D
5210 00 00 06 C8 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 :8A
5220 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 10 EA 31 00 00 CD 6A 52 :DC
5230 C1 E1 C9 E5 C5 CD 63 52 ED 73 5B 52 31 E8 D3 21 :B1
5240 00 00 06 19 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 :DB
5250 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 10 EA 31 00 00 CD 6A 52 :DC
5260 C1 E1 C9 F5 3E 80 D3 E8 F1 C9 F5 AF D3 E8 F1 C9 :AC
5270 CD EE 0C AF D3 E8 3E 02 D3 F4 3E 01 21 0B 00 77 :1A
5280 23 3E 18 77 CD D3 08 21 D0 11 3E 12 77 D3 E0 CD :E1
5290 03 52 CD 33 52 21 00 00 22 C6 53 3E 07 CD 50 0E :73
52A0 AF 32 39 10 CD AB 52 C9 ED 73 06 53 31 A8 FE 21 :6B
52B0 20 20 06 BE E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 :C0
52C0 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 :50
52D0 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 :50
52E0 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 :50
52F0 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 10 :7B
-----------------------------------------------------------
Sum  65 5D 7F 25 94 AB 3E 85 E0 04 F5 3A 48 40 08 90 :9B


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5300 B3 ED 73 09 53 31 00 00 21 00 00 11 BE 00 06 96 :2C
5310 36 36 19 10 FB C9 3E 65 32 CA 53 1B 59 00 00 00 :BC
5320 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
5330 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
5340 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
5350 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
5360 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 31 6D 53 :F1
5370 CD 70 52 CD 6B 56 3A CA 53 FE FB 28 99 FE 1F CA :15
5380 77 65 CD 0F 61 CD 3B 67 CD 8A 62 3A C8 53 FE 01 :95
5390 CA 91 63 3A C9 53 B7 CA BC 64 CD 7E 6C 3A C8 53 :91
53A0 FE 01 CA 91 63 CD 1B 6F 2A 0C 61 2B 22 0C 61 CD :32
53B0 8A 62 3A C8 53 FE 01 CA 91 63 2A 0C 61 7C B5 CA :90
53C0 91 63 18 C1 00 00 00 00 00 00 00 00 05 01 01 :D4
53D0 01 0D 20 20 20 1E 20 20 20 1E 20 1E 1E 1E 1E 1E :C0
53E0 20 1E 1E 1E 1E 1E 20 1E 1E 1E 1E 1E 20 1E 1E 1E :E6
53F0 1E 1E 20 1E 1E 1E 1E 20 20 20 0D 20 20 20 20 1E :DF
-----------------------------------------------------------
Sum  4F 98 88 A5 F5 95 E4 F7 18 81 53 9C C5 A5 CB F9 :2F


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5400 20 1E 20 20 1E 20 20 20 20 20 20 20 1E 20 20 20 :FA
5410 20 20 1E 20 20 20 1E 20 20 20 20 20 1E 20 20 20 :FA
5420 1E 20 20 0D 20 20 20 1E 20 20 20 1E 1E 1E 1E :E3
5430 1E 20 20 20 20 1E 20 20 20 20 20 1E 20 20 1E :F8
5440 1E 1E 1E 20 20 1E 1E 1E 1E 20 20 20 0D 20 20 20 :DF
5450 20 1E 20 1E 20 20 1E 20 20 20 20 20 20 1E 20 :F8
5460 20 20 20 20 1E 20 20 20 1E 20 20 20 20 20 1E 20 :FA
5470 1E 20 20 20 20 0D 20 20 20 1E 20 20 20 1E 20 1E :E5
5480 1E 1E 1E 1E 20 20 20 1E 20 20 20 20 20 1E 20 20 :F4
5490 20 1E 1E 1E 1E 20 1E 20 1E 20 1E 1E 20 20 0D 05 :C2
54A0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 20 20 20 20 20 20 :CA
54B0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 0D 1F 1F 1F :EA
54C0 1F 1F 01 04 04 04 04 20 1F 20 1F 20 01 04 04 :FA
54D0 04 04 04 20 1F 20 1F 20 01 04 04 04 04 20 1F :FE
54E0 20 1F 20 01 04 04 04 04 04 1F 1F 1F 1F 1F 0D 20 :3C
54F0 20 20 20 20 01 04 04 04 04 04 20 20 20 20 20 01 :36
-----------------------------------------------------------
Sum  BA B9 9E 8D 83 74 86 87 86 A3 E1 DE B9 BD B7 A2 :59


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5500 04 04 04 04 04 20 20 20 20 20 01 04 04 04 04 04 :C9
5510 20 20 20 20 20 20 01 04 04 04 04 04 20 20 20 20 :55
5520 0D 05 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 0D 20 20 20 :89
5530 20 20 20 20 20 50 72 6F 67 72 61 6D 65 64 20 62 :C3
5540 79 20 4B 2E 4B 75 72 6F 6D 75 73 68 61 20 20 20 :31
5550 20 20 20 20 20 0D 01 01 01 01 0D 20 20 20 20 20 :3F
5560 20 50 75 73 68 20 31 20 6F 72 20 32 20 6F 72 20 :85
5570 33 20 6B 65 79 2E 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :0A
5580 20 20 20 20 01 0D 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :CE
5590 20 20 20 31 2E 20 4F 52 49 47 49 4E 41 4C 20 47 :9B
55A0 41 4D 45 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 0D 20 :60
55B0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 32 2E 20 43 :43
55C0 4F 4E 53 54 52 55 43 54 49 4F 4E 20 47 41 4D 45 :A2
55D0 20 20 20 20 20 20 0D 20 20 20 20 20 20 20 20 :ED
55E0 20 20 20 20 20 33 2E 20 43 4F 4E 53 54 52 55 43 :92
55F0 54 49 4F 4E 20 45 44 49 54 4F 52 0D C5 06 00 0E :07
-----------------------------------------------------------
Sum  C1 7D 17 DE B2 9C DF C0 32 53 D2 A7 8A EA 65 A6 :9D


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5600 00 0D 0C 0D 20 FB 10 F7 C1 C9 E5 D5 C5 CD 63 52 :D3
5610 21 79 D0 11 78 D0 01 C8 00 ED B0 CD 6A 52 C1 D1 :44
5620 E1 C9 E5 D5 C5 CD 63 52 21 8A D0 06 05 CD 3D 56 :91
5630 11 28 00 19 10 F7 CD 6A 52 C1 D1 E1 C9 E5 D5 C5 :9D
5640 54 5D 1B 01 12 00 ED B0 C1 D1 E1 C9 E5 D5 C5 CD :04
5650 63 52 21 57 D2 11 58 D2 01 C8 00 ED B8 CD 6A 52 :31
5660 C1 D1 E1 C9 C5 06 00 10 FE C1 C9 CD 03 52 CD 33 :C1
5670 52 21 00 00 22 C4 53 3E 01 32 CA 53 AF 32 0E 61 :8A
5680 32 CC 53 3E 05 32 CB 53 11 CD 53 CD 89 08 11 D2 :56
5690 53 CD 89 08 11 FB 53 CD 89 08 11 24 54 CD 89 08 :55
56A0 11 4D 54 CD 89 08 11 76 54 CD 89 08 11 9F 54 CD :1A
56B0 89 08 11 BD 54 CD 89 08 06 04 CD FC 55 10 FB 06 :4A
56C0 03 CD 0A 56 CD 64 56 10 F8 CD 22 56 CD 64 56 06 :91
56D0 11 CD 4C 56 CD 64 56 10 F8 21 23 0A 06 07 22 D1 :5D
56E0 11 11 EF 54 CD 89 08 25 22 D1 11 11 BD 54 CD 89 :64
56F0 08 CD 64 56 CD 64 56 10 E5 11 21 55 CD 89 08 11 :01
-----------------------------------------------------------
Sum  29 7E C8 53 5F 21 9B 3E E0 03 DB 1A EC C3 76 0F :27


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5700 2D 55 CD 89 08 11 56 55 CD 89 08 11 5C 55 CD 89 :12
5710 08 11 86 55 CD 89 08 11 AF 55 CD 89 08 11 D8 55 :03
5720 CD 89 08 CD 63 52 3E F1 32 8A D2 3E 32 32 8F D2 :A0
5730 3E 33 32 94 D2 CD 6A 52 CD 6D 57 CD 63 52 3E 31 :14
5740 32 8A D2 3E F2 32 8F D2 3E 33 32 94 D2 CD 6A 52 :E3
5750 CD 6D 57 CD 63 52 3E 31 32 8A D2 3E 32 32 8F D2 :13
5760 3E F3 32 94 D2 CD 6A 52 CD 6D 57 18 B6 E1 01 00 :93
5770 03 CD 32 08 FE 31 CA 50 59 FE 32 CA 52 58 FE 33 :81
5780 CA 54 73 0B 78 B1 20 E9 E5 C9 ED 10 1D F0 05 ED :78
5790 06 04 11 12 F1 E4 10 1D F5 FB F3 F3 15 18 11 F1 :31
57A0 06 15 05 1C F1 0E F1 0E 13 2C 12 0C F2 12 32 49 :16
57B0 D0 CD 14 0F CD 32 08 FE 30 38 F9 FE 36 30 F5 32 :B1
57C0 4A D0 08 CD 14 0F 08 FE 35 28 0D CD 32 08 FE 30 :B7
57D0 38 F9 FE 3A 30 F5 18 4E CD 32 08 FE 30 20 F9 18 :5A
57E0 45 CD 32 08 FE 31 38 F9 FE 3A 30 F5 18 38 CD 63 :89
57F0 52 CD 32 08 FE 31 28 06 FE 32 28 B2 18 F3 32 49 :46
-----------------------------------------------------------
Sum  3F 76 21 45 96 76 B0 AB 2C E8 E3 D8 F1 BF 9D 85 :23


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5800 D0 CD 14 0F CD 32 08 FE 30 38 F9 FE 3A 30 F5 32 :B5
5810 4A D0 08 CD 14 0F 08 FE 30 28 C6 CD 32 08 FE 30 :6B
5820 38 F9 FE 3A 30 F5 32 4B D0 08 CD 14 0F 08 1E 30 :29
5830 93 4F 3A 4A D0 93 47 04 3E F6 C6 0A 10 FC 81 4F :F4
5840 3A 49 D0 CD 6A 52 93 47 AF C6 64 10 FC B1 32 CA :18
5850 53 C9 CD 33 52 11 6A 58 CD 89 08 CD EE 57 3E 01 :F0
5860 32 0E 61 C9 00 00 00 00 00 00 05 01 03 03 C5 DD :18
5870 D2 DD 20 B6 D7 20 CA BC DE D2 CF BD B6 20 28 31 :6D
5880 30 31 7E 32 35 30 29 20 3F 20 20 20 A2 1F 1F 1F :5D
5890 A3 0D 05 01 C5 DD D2 DD 20 A6 20 B4 C3 DE A8 AF :99
58A0 C4 20 BC CF BD B6 20 28 31 30 31 7E 32 35 30 29 :FA
58B0 20 3F 20 20 A2 1F 1F 1F A3 0D 05 01 03 03 50 6C :16
58C0 65 61 73 65 20 49 4E 50 55 54 20 27 4B 45 59 20 :9E
58D0 57 4F 52 44 27 20 20 20 A2 1F 1F 1F 1F 1F 1F A3 :C2
58E0 0D 05 01 03 03 50 75 73 68 20 31 20 6F 72 20 32 :5D
58F0 20 6B 65 79 2E 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :F7
-----------------------------------------------------------
Sum  16 9F FC 26 45 07 8D ED 7A 35 98 5D C1 62 EE 32 :84


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5900 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 01 0D 20 20 20 :CE
5910 20 20 31 2E 20 47 41 4D 45 20 53 54 41 52 54 20 :A7
5920 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
5930 20 20 20 20 20 01 0D 20 20 20 20 20 20 32 2E 20 49 :17
5940 4E 50 55 54 20 27 4B 45 59 20 57 4F 52 44 27 0D :07
5950 CD 33 52 11 E1 58 CD 89 08 11 0D 59 CD 89 08 11 :E0
5960 37 59 CD 89 08 CD 63 52 3E F1 32 2F D0 3E 32 32 :72
5970 34 D0 CD 6A 52 CD 8D 59 CD 63 52 3E 31 32 2F D0 :62
5980 3E F2 32 34 D0 CD 6A 52 CD 8D 59 18 D8 E1 01 00 :74
5990 05 CD 32 08 FE 31 C8 FE 32 28 07 0B 78 B1 20 F1 :A7
59A0 E5 C9 CD 33 52 11 BA 58 CD 89 08 CD 63 52 06 06 :0F
59B0 CD 32 08 B7 28 FA 4F CD 14 0F 3E 06 90 16 00 5F :68
59C0 21 45 D0 19 79 77 10 E8 21 45 D0 11 64 58 01 06 :41
59D0 00 ED B0 CD 6A 52 21 8A 57 0E 01 06 06 3A CA 53 :9A
59E0 C6 05 32 CA 53 CD F0 59 0C 0D C8 10 F0 C3 6B 56 :95
59F0 16 00 7E 23 5F 3A 64 58 C6 C3 BB 28 02 16 01 7E :0F
-----------------------------------------------------------
Sum  F8 1D 3B DF B8 7A 56 BE 3B 75 95 EF 5F 62 A2 4C :58


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5A00 23 5F 3A 65 58 C6 C3 BB 28 02 16 01 7E 23 5F 3A :38
5A10 66 58 C6 C3 BB 28 02 16 01 7E 23 5F 3A 67 58 C6 :02
5A20 C3 BB 28 02 16 01 7E 23 5F 3A 68 58 C6 C3 BB 28 :25
5A30 02 16 01 7E 23 5F 3A 69 58 C6 C3 BB 28 02 16 01 :99
5A40 14 15 20 02 0E 00 C9 E5 D5 C5 F5 CD 63 52 3A CA :1C
5A50 5A 4F 3A CB 5A 47 21 CE 5A 50 59 16 00 19 11 28 :A9
5A60 00 04 19 10 FD 3A CC 5A F5 FE 06 38 02 3E 06 77 :78
5A70 23 77 11 27 00 19 77 23 77 3A CA 5A 4F 3A CB 5A :08
5A80 47 F1 04 0C 21 C0 E3 23 0D 20 FC 11 40 01 19 10 :D3
5A90 FD EB 21 1D 5E 3C 47 D5 11 20 00 19 D1 10 F8 EB :EA
5AA0 06 10 1A 13 77 D5 11 28 00 19 D1 10 F5 B7 D5 11 :54
5AB0 7F 02 ED 52 D1 06 10 1A 13 77 D5 11 28 00 19 D1 :43
5AC0 10 F5 CD 6A 52 F1 C1 D1 E1 C9 00 00 00 05 05 05 :CA
5AD0 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 :50
5AE0 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 :50
5AF0 05 05 05 05 05 05 05 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :5E
-----------------------------------------------------------
Sum  C7 59 B5 B3 D9 BF E0 C2 B7 90 4E 5D B2 29 D2 F8 :59


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5B00 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
5B10 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 05 05 20 20 :CA
5B20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
```

す．みなさんであたたかく見守ってあげてください．

（"かませ犬"さん，国本隆さんお元気ですか？の野沢せーや）

XETTERII　マシン語リスト

```
5B30 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
5B40 20 20 20 20 05 05 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :CA
5B50 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
5B60 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 05 05 20 20 :CA
5B70 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
5B80 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
5B90 20 20 20 20 05 05 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :CA
5BA0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
5BB0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 05 05 20 20 :CA
5BC0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
5BD0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
5BE0 20 20 20 20 05 05 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :CA
5BF0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
-------------------------------------------------------
Sum  00 00 00 00 AF AF 00 00 00 00 00 00 AF AF 00 00 :BC


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5C00 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 05 05 20 20 :CA
5C10 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
5C20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
5C30 20 20 20 20 05 05 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :CA
5C40 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
5C50 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 05 05 20 20 :CA
5C60 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
5C70 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
5C80 20 20 20 20 05 05 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :CA
5C90 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
5CA0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 05 05 20 20 :CA
5CB0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
5CC0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
5CD0 20 20 20 20 05 05 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :CA
5CE0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
5CF0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 05 05 20 20 :CA
-------------------------------------------------------
Sum  00 00 00 00 AF AF 00 00 00 00 00 00 94 94 00 00 :86


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5D00 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
5D10 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
5D20 20 20 20 20 05 05 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :CA
5D30 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
5D40 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 05 05 20 20 :CA
5D50 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
5D60 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
5D70 20 20 20 20 05 05 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :CA
5D80 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
5D90 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 05 05 20 20 :CA
5DA0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
5DB0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
5DC0 20 20 20 20 05 05 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :CA
5DD0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
5DE0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 05 05 20 20 :CA
5DF0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
-------------------------------------------------------
Sum  00 00 00 00 AF AF 00 00 00 00 00 00 AF AF 00 00 :BC


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5E00 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
5E10 20 20 20 20 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 :BC
5E20 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 :50
5E30 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 00 00 :41
5E40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
5E50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 42 :42
5E60 A6 5E 42 BE 46 AA C6 7E 7C 60 62 7E 3C 00 00 42 :72
5E70 65 7A 42 7D 62 55 63 7E 3E 06 46 7E 3C 00 00 18 :92
5E80 84 E2 94 AB B4 84 7E 3E FE 60 62 7E 3C 00 00 18 :28
5E90 21 47 29 15 2D 21 7E 7C 7F 06 46 7E 3C FF 01 FD :70
5EA0 05 F5 15 D5 55 55 D5 15 F5 05 FD 01 FF FF B0 BF :AD
5EB0 A0 AF A8 AB AA AA AB A8 AF A0 BF 80 FF 18 24 42 :54
5EC0 99 99 42 24 18 18 24 42 99 99 42 24 18 18 24 42 :5C
5ED0 99 99 42 24 18 18 24 42 99 99 42 24 18 FE FE FE :D8
5EE0 00 F7 F7 F7 00 FE FE FE 00 F7 F7 F7 00 FE FE FE :BE
5EF0 00 F7 F7 F7 00 FE FE FE 00 F7 F7 F7 00 00 E0 F0 :94
-------------------------------------------------------
Sum  D1 0F BA F8 E7 FE 18 22 3C C0 AD DE 4D 54 CF 0A :B2


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5F00 F8 FC FE FE FE FE FE FE FC F8 FC D6 7C 00 07 0F :40
5F10 1F 3F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 3F 1F 3F 6B 3E 00 E0 10 :8E
5F20 E8 F4 FA 02 FE E6 DA DA E4 B8 7C D6 7C 00 07 08 :E9
5F30 17 2F 5F 40 7F 67 5B 5B 27 1D 3E 6B 3E 00 E0 90 :1C
5F40 A8 B4 BA 82 FE 0E F6 0C F8 C0 F8 54 F8 00 0F 3F :F0
5F50 7F 7F 71 75 75 74 77 78 3F 0F 3F 55 3F 00 F0 FC :C9
5F60 FE FE 8E AE AE 2E EE 1E FC F0 FC AA FC 00 07 09 :BE
5F70 15 2D 5D 41 7F 70 6F 30 1F 03 1F 2A 1F FC 02 FD :F3
5F80 01 FF 66 DB 7E 3F 40 BF 80 FF 66 DB 7E 41 7F 11 :0C
5F90 FE 86 FD 7F 7E 82 FE 84 7F 61 BF FE 7E 80 CE E2 :CD
5FA0 BE 88 BD 7F 7E 01 73 47 7D 11 BD FE 7E E5 D5 C5 :01
5FB0 F5 CD 63 52 3A CA 5A 4F 3A CB 5A 47 21 CE 5A 50 :63
5FC0 59 16 00 19 11 28 00 04 19 10 FD 3A CC 5A 77 23 :E5
5FD0 77 3A CA 5A 4F 3A CB 5A 47 3A CC 5A 04 0C 21 C0 :1B
5FE0 E3 23 0D 20 FC 11 40 01 19 10 FD 11 3D 5E FE 0A :5B
5FF0 20 03 11 7D 5F FE 0B 20 03 11 BD 5F FE 0C 20 03 :66
-------------------------------------------------------
Sum  D5 0C 57 E0 09 E7 9D DC CA 55 D6 21 6C 40 0B F0 :3B
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6000 11 9D 5F 06 08 1A 13 77 D5 11 28 00 19 D1 10 F5 :BC
6010 B7 D5 11 3F 01 ED 52 D1 06 08 1A 13 77 D5 11 28 :AD
6020 00 19 D1 10 F5 CD 6A 52 F1 C1 D1 E1 C9 36 FE 19 :F2
6030 36 FE 19 36 FE 19 36 00 19 36 F7 19 36 F7 19 36 :AB
6040 F7 19 36 00 C9 C5 D5 E5 F5 B7 2B 05 CD AD 72 1B :6B
6050 03 CD 03 52 CD 63 52 21 00 E0 06 28 11 28 00 CD :DC
6060 2D 60 11 17 01 B7 ED 52 10 F2 21 C0 E3 06 28 11 :B1
6070 28 00 CD 2D 60 11 17 01 B7 ED 52 10 F2 21 00 FE :C2
6080 06 28 11 28 00 CD 2D 60 11 17 01 B7 ED 52 10 F2 :E2
6090 21 40 E1 11 28 00 06 17 CD 2D 60 19 10 FA 21 67 :9D
60A0 E1 06 17 CD 2D 60 19 10 FA 21 51 E1 CD 2D 60 19 :41
60B0 CD 2D 60 21 5B E1 CD 2D 60 19 CD 2D 60 CD 6A 52 :0D
60C0 F1 E1 D1 C1 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :2D
60D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
60E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
60F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-------------------------------------------------------
Sum  13 4B AB 09 6C EB 49 A7 D9 04 2A E8 6C 15 CD 24 :BA


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6100 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 CD :CD
6110 33 52 AF 32 C8 53 32 C9 53 32 C5 60 32 C6 60 32 :B0
6120 5C 66 21 DC 05 22 0C 61 21 C7 60 36 00 11 C8 60 :0A
6130 01 44 00 ED B0 21 52 7B 3A CA 53 FE 65 38 02 D6 :97
6140 46 11 BE 00 19 3D 20 FC CD 45 60 1E 00 16 00 7E :AB
6150 E5 CD E0 61 E1 32 CC 5A 7A 32 CA 5A 7B 32 CB 5A :CE
6160 CD 47 5A 23 14 14 3E 26 BA 20 E4 1C 1C 3E 14 BB :20
6170 20 DB 11 4F 62 CD B9 08 11 69 62 CD B9 08 3A C9 :5B
6180 53 B7 28 51 21 5C E1 3A CB 53 3D 28 37 F5 CD 63 :FA
6190 52 11 1D 5F 06 10 1A 13 77 D5 11 28 00 19 D1 10 :A1
61A0 F5 B7 D5 11 7F 02 ED 52 D1 06 10 1A 13 77 D5 11 :C3
61B0 28 00 19 D1 10 F5 B7 D5 11 7F 02 ED 52 D1 CD 6A :7C
61C0 52 F1 18 C6 CD 8A 62 3A CC 53 B7 C0 3E 03 CD FC :B4
61D0 55 3D 20 FA C9 3A 0E 61 B7 20 A9 21 73 53 E3 C9 :31
61E0 FE 20 20 02 AF C9 FE 36 20 03 3E 09 C9 FE 35 20 :72
61F0 03 3E 05 C9 FE 34 20 0B 3A C9 53 C6 04 32 C9 53 :DA
-------------------------------------------------------
Sum  12 07 69 EB E6 0A 70 76 C1 AF 39 FC D1 79 31 B7 :1A


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6200 3E 04 C9 FE 33 28 33 FE 32 28 1A FE 31 28 01 C9 :2A
6210 21 C9 60 7E B7 28 05 23 23 23 18 F7 36 01 2B 73 :F9
6220 2B 72 3E 01 C9 21 D5 60 7E B7 2B 05 23 23 23 18 :DE
6230 F7 36 01 2B 73 2B 72 3E 02 C9 21 E1 60 7E B7 28 :31
6240 05 23 23 23 18 F7 36 01 2B 73 2B 72 3E 03 C9 05 :FE
6250 01 03 48 49 2D 53 43 4F 52 45 20 20 20 20 20 20 :FE
6260 20 20 20 53 43 45 4E 45 0D 05 01 01 03 03 03 03 :EE
6270 53 43 4F 52 45 20 20 20 20 20 20 20 20 20 54 49 :39
6280 4D 45 0D 20 20 20 20 20 30 0D C5 D5 E5 F5 2A C4 :DE
6290 53 E5 EB 2A C6 53 B7 B7 ED 52 30 05 E1 E5 22 C6 :F6
62A0 53 E1 CD 10 63 21 D1 11 36 0B 23 36 02 11 83 62 :09
62B0 CD 65 63 CD 89 08 2A C6 53 CD 10 63 21 D1 11 36 :AF
62C0 0B 23 36 01 11 83 62 CD 65 63 CD 89 08 2A 0C 61 :E5
62D0 CD 10 63 21 D1 11 36 17 23 36 02 11 84 62 CD 7C :2B
62E0 63 21 88 62 36 0D CD 89 08 36 30 2A CA 53 26 00 :E2
62F0 CD 10 63 21 D1 11 36 18 23 36 01 11 85 62 CD 65 :15
-------------------------------------------------------
Sum  C2 D2 EE 85 AE 99 D3 A7 D8 E4 0F D6 2F 0D F2 51 :E8


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6300 63 21 88 62 36 0D CD 89 08 36 30 F1 E1 D1 C1 C9 :A2
6310 B7 11 10 27 0E 00 06 30 B7 ED 52 38 03 0C 18 F8 :90
6320 19 79 80 32 83 62 11 E8 03 0E 00 B7 ED 52 38 03 :64
6330 0C 18 F8 19 79 80 32 84 62 11 64 00 0E 00 B7 ED :6D
6340 52 38 03 0C 18 F8 19 79 80 32 85 62 11 0A 00 0E :FD
6350 00 B7 ED 52 38 03 0C 18 F8 19 79 80 32 86 62 7D :F6
6360 80 32 87 62 C9 F5 E5 C5 21 83 62 06 05 7E FE 30 :C0
6370 20 06 3E 20 77 23 10 F5 C1 E1 F1 C9 F5 E5 C5 21 :3F
6380 84 62 06 03 7E FE 30 20 EF 3E 20 77 23 10 F5 18 :BF
6390 E7 11 BB 63 CD 3F 0F 3A CB 53 3D 32 CB 53 B7 C2 :8F
63A0 76 53 11 2F 64 CD 3F 0F CD 45 60 11 65 64 CD 89 :2A
63B0 0B 06 0B CD FC 55 10 FB C3 73 53 2D 43 30 2D 44 :D9
63C0 2D 43 2D 44 2D 43 2D 44 2D 43 2D 44 2D 43 2D 44 :84
63D0 2D 43 2D 44 2D 43 2D 44 2D 43 2D 44 2D 43 2D 44 :84
63E0 2D 43 2D 44 2D 43 2D 44 2D 43 2D 44 2D 43 2D 44 :84
63F0 2D 43 2D 44 2D 43 2D 44 2D 43 2D 44 2D 43 2D 44 :84
-------------------------------------------------------
Sum  CE C2 53 26 2F 6D 72 E4 7C 46 FB 8B 66 25 47 44 :56


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6400 2D 43 2D 44 2D 43 2D 44 2D 43 2D 44 2D 43 2D 44 :84
6410 2D 43 2D 44 2D 43 2D 44 2D 43 2D 44 2D 43 2D 44 :84
6420 2D 43 2D 44 2D 43 2D 44 2D 43 2D 44 2D 43 0D 52 :72
6430 39 2B 42 32 2B 41 2B 47 2B 46 2B 45 2B 44 2B 43 :74
6440 42 41 47 45 44 43 2D 42 2D 41 2D 47 2D 46 2D 45 :CC
6450 2D 44 2D 43 2D 44 2D 45 2D 46 2D 47 2D 41 2D 42 :88
6460 52 2D 43 39 0D 05 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 :17
6470 01 01 01 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :A3
6480 20 20 47 41 4D 45 20 4F 56 45 52 0D 2A C4 53 11 :15
6490 64 00 19 22 C4 53 CD 8A 62 CD FC 55 11 C3 64 CD :92
64A0 3F 0F 3A CA 53 3C 32 CA 53 47 3A 0E 61 B7 C2 76 :0F
64B0 53 3E 1F B8 CA 3A 65 D6 05 FE 01 20 F6 CD FC 55 :DF
64C0 C3 76 53 42 32 41 47 42 44 47 42 41 46 42 42 41 :E3
64D0 47 42 44 47 42 41 46 42 42 41 47 42 44 47 42 41 :39
```


▶ポケコンのパワーアップ化について．その1.クリーンにする．その2.電池を充電池にする．その3.CRTインターフェイスとG-RAMとカラープリンタとRAMファイルとマイクロカセットを一体化して，オプションとして付けられるようにする．ということをすればRAMファイルでカセットの遅さをカバー，充電池で大容量のRAMをバックアップ，というように短所を補えると思います．　追伸 僕の友達のCAT君がもうすぐ，ポケコンのサークルをひらくそうです．

(H.COVER)

```
64E0 46 42 39 0D 05 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 20 :FD
64F0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 4B :2B
-------------------------------------------------------
Sum  08 2E 2A 7A 17 67 5F D9 E4 B7 60 F4 6A 6A 27 5B :D5



Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6500 45 59 20 57 4F 52 44 0D 05 01 01 01 01 01 01 01 :13
6510 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 20 20 20 :6D
6520 20 20 20 20 20 20 20 20 20 50 55 53 48 20 5B 53 :2E
6530 50 41 43 45 5D 20 4B 45 59 0D F5 3E 01 CD 45 60 :32
6540 F1 11 E4 64 CD 89 08 21 84 57 11 06 00 19 D6 05 :AF
6550 FE 01 20 F9 CD 63 52 11 F1 D1 06 06 7E 23 D6 C3 :B3
6560 12 13 10 F8 CD 6A 52 11 08 65 CD 89 08 CD 32 08 :99
6570 FE 20 20 F9 C3 76 53 CD 03 52 11 C4 65 CD 89 08 :7D
6580 CD 2E 0A 11 D5 65 CD 89 08 CD 2E 0A 11 F6 65 CD :EC
6590 89 08 CD 2E 0A 11 15 66 CD 89 0B CD 2E 0A 11 2B :C1
65A0 66 CD 89 08 CD 2E 0A 11 49 66 CD 89 08 CD 2E 0A :EC
65B0 06 03 11 C3 64 CD 3F 0F 10 F8 CD 32 08 FE 20 20 :A9
65C0 F9 C3 73 53 06 01 01 01 03 03 03 B5 D2 C3 DE C4 :80
65D0 B3 20 21 21 0D 01 01 20 B1 C5 C0 20 CA 2C 20 33 :E3
65E0 30 D2 DD 20 BE DE DD CC DE 20 A6 20 B8 D8 B1 20 :69
65F0 BC CF BC C0 A1 0D 01 20 B4 C3 DE AB C0 2D 20 C3 :A3
-------------------------------------------------------
Sum  0F 8A 56 69 79 BD BA 9F 73 9D 5B 1B 99 A3 BB AB :09



Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6600 DE 20 B5 D8 BC DE C5 D9 20 C9 20 D2 DD 20 A6 20 :61
6610 C2 B8 AF C3 0D 01 20 CC C0 C0 CB DE 20 C0 C9 BC :74
6620 DD C3 DE 20 B8 C0 DE BB B2 A1 0D 01 01 20 4C 65 :E2
6630 74 27 73 20 74 72 79 20 61 67 61 69 6E 20 27 58 :4C
6640 45 54 54 45 52 20 32 27 0D 01 20 50 55 53 48 20 :8B
6650 5B 53 50 41 43 45 5D 20 4B 45 59 0D 00 47 31 2A :DC
6660 47 31 2A 46 31 2A 45 31 2A 44 31 2A 47 31 2A 47 :6B
6670 31 2A 46 31 2A 45 31 2A 44 31 2A 47 31 2A 47 31 :55
6680 2A 46 31 2A 45 31 2A 44 31 2A 47 31 2A 47 31 2A :4E
6690 41 31 2A 42 31 2A 47 31 2A 47 31 2A 46 31 2A 45 :63
66A0 31 2A 44 31 2A 47 31 2A 47 31 2A 46 31 2A 45 31 :55
66B0 2A 44 31 2A 47 31 2A 47 31 2A 46 31 2A 45 31 2A :4E
66C0 44 31 2A 47 31 2A 47 31 2A 41 31 2A 42 31 2A 42 :5E
66D0 31 2A 47 31 2A 42 31 2A 47 31 2A 42 31 2A 47 31 :51
66E0 2A 47 31 2A 41 31 2A 42 31 2A 41 31 2A 46 31 2A :42
66F0 41 31 2A 46 31 2A 41 31 2A 46 31 2A 45 31 2A 44 :5E
-------------------------------------------------------
Sum  AF 7C 65 87 99 7F F0 D6 58 FA E2 81 E6 CE 69 06 :CD



Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6700 31 2A 43 31 2A 42 31 2A 47 31 2A 42 31 2A 47 31 :4D
6710 2A 42 31 2A 47 31 2A 47 31 2A 41 31 2A 42 31 2A :44
6720 41 31 2A 46 31 2A 41 31 2A 46 31 2A 41 31 2A 46 :5C
6730 31 2A 45 31 2A 44 31 2A 43 31 2A 21 5A 66 3A 5C :AF
6740 66 3C FE 4B 20 02 3E 01 32 5C 66 23 23 23 54 5D :5A
6750 3D 20 F8 CD 3F 0F AF CD 01 09 CD 32 08 FE 34 28 :57
6760 19 FE 36 CA 5C 68 FE 32 CA 01 69 FE 38 CA 61 69 :09
6770 FE 0C 20 05 3E 01 32 C8 53 C9 2A C5 60 CD C3 69 :CC
6780 2B 7E 47 11 28 00 19 7E B8 C2 DA 69 FE 05 28 3B :E3
6790 FE 04 20 12 3A C9 53 3D 3D 32 C9 53 2A C4 53 23 :B6
67A0 23 22 C4 53 3E 05 FE 02 20 02 3E 01 FE 01 20 03 :22
67B0 32 C8 53 FE 03 28 23 2A C5 60 22 CA 5A AF 32 CC :DB
67C0 5A CD 47 5A 3A C5 60 3D 32 C5 60 2A C5 60 22 CA :F6
67D0 5A 3E 08 32 CC 5A CD 47 5A C9 2A C5 60 CD C3 69 :77
67E0 2B 2B 2B 7E 47 11 28 00 19 7E B8 20 DE B7 20 DB :7E
67F0 3E 04 CD 1D 68 7C B5 28 D2 7E 3D 77 2A C5 60 2D :6D
-------------------------------------------------------
Sum  22 D3 F4 54 1D FD 81 27 B6 E1 0E E3 66 DD BA BC :10



Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6800 2D 22 CA 5A AF E5 21 CC 5A 36 00 E1 CD 47 5A 2D :00
6810 22 CA 5A 3E 03 32 CC 5A CD 47 5A 18 9A 2A C5 60 :4E
6820 FE 04 20 02 2D 2D FE 06 20 02 2C 2C 01 DF 60 54 :90
6830 5D AF F5 0A 03 6F 0A 67 03 0A 03 B7 28 12 B7 ED :93
6840 52 24 25 20 0B 2C 2D 20 07 F1 0B 0B 0B 60 69 C9 :EA
6850 F1 3C FE 0F 20 04 21 00 00 C9 18 D6 2A C5 60 CD :52
6860 C3 69 23 23 7E 47 11 28 00 19 7E BB C2 83 6A FE :6C
6870 05 28 3B FE 04 20 12 3A C9 53 3D 3D 32 C9 53 2A :E4
6880 C4 53 23 23 22 C4 53 3E 05 FE 02 20 02 3E 01 FE :3B
6890 01 20 03 32 C8 53 FE 03 28 23 2A C5 60 22 CA 5A :52
68A0 AF 32 CC 5A CD 47 5A 3A C5 60 3C 32 C5 60 2A C5 :56
68B0 60 22 CA 5A 3E 09 32 CC 5A CD 47 5A C9 2A C5 60 :CB
68C0 CD C3 69 23 23 23 23 7E 47 11 28 00 19 7E B8 20 :F2
68D0 DD B7 20 DA 3E 06 CD 1D 68 7C B5 28 D1 7E 3C 77 :7F
68E0 2A C5 60 2C 2C 22 CA 5A AF E5 21 CC 5A 36 00 E1 :DF
68F0 CD 47 5A 2C 22 CA 5A 3E 03 32 CC 5A CD 47 5A 18 :FF
-------------------------------------------------------
Sum  2A DD B9 52 33 C6 57 8F C7 A1 E0 71 BA 36 C4 99 :F7



Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6900 99 2A C5 60 CD C3 69 11 50 00 19 7E 47 23 7E B8 :79
6910 C2 2C 6B FE 05 28 3B FE 04 20 12 3A C9 53 3D 3D :C3
6920 32 C9 53 2A C4 53 23 23 22 C4 53 3E 05 FE 02 20 :71
6930 02 3E 01 FE 01 20 03 32 C8 53 FE 03 28 14 2A C5 :DC
6940 60 22 CA 5A AF 32 CC 5A CD 47 5A 3A C6 60 3C 32 :E9
6950 C6 60 2A C5 60 22 CA 5A 3E 07 32 CC 5A CD 47 5A :C6
6960 C9 2A C5 60 CD C3 69 11 28 00 B7 ED 52 7E 47 23 :28
6970 7E B8 C2 D5 6B FE 05 28 3B FE 04 20 12 3A C9 53 :28
6980 3D 3D 32 C9 53 2A C4 53 23 23 22 C4 53 3E 05 FE :C9
6990 02 20 02 3E 01 FE 01 20 03 32 C8 53 FE 03 28 14 :0F
69A0 2A C5 60 22 CA 5A AF 32 CC 5A CD 47 5A 3A C6 60 :6A
69B0 3D 32 C6 60 2A C5 60 22 CA 5A 3E 06 32 CC 5A CD :93
69C0 47 5A C9 D5 C5 F5 54 5D 21 CE 5A 42 16 00 19 11 :75
69D0 28 00 04 19 10 FD F1 C1 D1 C9 FE 05 CA CB 67 05 :A2
69E0 05 05 05 05 04 05 CA CB 67 FE 03 CA CB 67 04 04 :1E
69F0 04 05 CA CB 67 04 FE 01 20 04 04 05 28 67 04 FE :C6
-------------------------------------------------------
Sum  1A 79 F5 21 66 B5 AF 02 E1 25 17 86 71 4D 4F 33 :58



Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6A00 02 20 04 04 05 28 5E 04 FE 01 20 04 04 05 28 55 :62
6A10 05 04 05 20 03 B7 28 4D 04 FE 02 20 04 04 05 28 :B6
6A20 44 05 05 04 05 20 03 B7 28 3B 05 05 FE 01 20 04 :C1
6A30 04 05 28 39 04 04 04 05 20 04 FE 04 28 2E 05 :00
6A40 05 05 FE 02 20 04 04 05 28 23 04 04 04 05 20 04 :B7
6A50 FE 04 28 19 2A C4 53 23 22 C4 53 3A C9 53 3D 32 :A5
6A60 C9 53 C3 B7 67 3E 01 32 C8 53 C3 B7 67 3E 01 32 :DB
6A70 C8 53 2A C4 53 23 22 C4 53 3A C9 53 3D 32 C9 53 :99
6A80 C3 B7 67 FE 05 CA AE 68 05 05 05 05 04 05 CA :B0
6A90 AE 68 FE 03 CA AE 68 04 04 04 05 CA AE 68 04 FE :EA
6AA0 01 20 04 04 05 28 67 04 FE 02 20 04 04 05 28 5E :74
6AB0 04 FE 01 20 04 04 05 28 55 05 04 05 20 03 B7 28 :BD
6AC0 4D 04 FE 02 20 04 04 05 28 44 05 05 04 05 20 03 :20
6AD0 B7 28 3B 05 05 FE 01 20 04 04 05 28 39 04 04 04 :BD
6AE0 04 05 20 04 FE 04 28 2E 05 05 05 FE 02 20 04 04 :BC
6AF0 05 28 23 04 04 04 05 20 04 FE 04 28 19 2A C4 53 :09
-------------------------------------------------------
Sum  66 73 2F 2B 14 DA BB 35 25 29 4F 9A AA C1 76 ED :16



Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6B00 23 22 C4 53 3A C9 53 3D 32 C9 53 C3 9A 68 3E 01 :41
6B10 32 C8 53 C3 9A 68 3E 01 32 C8 53 2A C4 53 23 22 :24
6B20 C4 53 3A C9 53 3D 32 C9 53 C3 9A 68 FE 05 CA 52 :DC
6B30 69 05 05 05 05 05 04 05 CA 52 69 FE 03 CA 52 69 :96
6B40 04 04 04 05 CA 52 69 04 FE 01 20 04 04 05 28 67 :55
6B50 04 FE 02 20 04 04 05 28 5E 04 FE 01 20 04 04 05 :E7
6B60 28 55 05 04 05 20 03 B7 28 4D 04 FE 02 20 04 04 :06
6B70 05 28 44 05 05 04 05 20 03 B7 28 3B 05 05 FE 01 :CA
6B80 20 04 04 05 28 39 04 04 04 05 20 04 FE 04 28 :F1
6B90 2E 05 05 05 FE 02 20 04 04 05 28 23 04 04 04 05 :C6
6BA0 20 04 FE 04 28 19 2A C4 53 23 22 C4 53 3A C9 53 :5A
6BB0 3D 32 C9 53 C3 3E 69 3E 01 32 C8 53 C3 3E 69 3E :29
6BC0 01 32 C8 53 2A C4 53 23 22 C4 53 3A C9 53 3D 32 :B0
6BD0 C9 53 C3 3E 69 FE 05 CA B4 69 05 05 05 05 04 :BD
6BE0 05 CA B4 69 FE 03 CA B4 69 04 04 04 05 CA B4 69 :CC
6BF0 04 FE 01 20 04 04 05 28 67 04 FE 02 20 04 04 05 :F0
-------------------------------------------------------
Sum  35 4D B5 8D AA 48 1B E2 0A 42 64 30 9B 5B DF B1 :16



Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6C00 28 5E 04 FE 01 20 04 04 05 28 55 05 04 05 20 03 :64
6C10 B7 28 4D 04 FE 02 20 04 04 05 28 44 05 05 04 05 :DC
6C20 20 03 B7 28 3B 05 05 FE 01 20 04 04 05 28 39 04 :DB
6C30 04 04 04 05 20 04 FE 04 28 2E 05 05 05 FE 02 20 :BC
6C40 04 04 04 05 28 23 04 04 04 05 20 04 FE 04 28 19 2A :FA
6C50 C4 53 23 22 C4 53 3A C9 53 3D 32 C9 53 C3 A0 69 :20
6C60 3E 01 32 C8 53 C3 A0 69 3E 01 32 C8 53 2A C4 53 :25
6C70 23 22 C4 53 3A C9 53 3D 32 C9 53 C3 A0 69 21 DF :09
6C80 60 06 0F CD 92 6C 3A CB 53 FE 01 C8 23 23 23 10 :D5
6C90 F2 C9 E5 C5 E5 21 D0 6D 36 00 E1 54 5D 23 23 7E :34
6CA0 B7 20 03 C1 E1 C9 2B 2B 7E 23 66 6F CD C3 69 D5 :DF
6CB0 11 50 00 19 D1 7E FE 05 20 03 C1 E1 C9 FE 04 20 :7C
6CC0 03 C1 E1 C9 FE 03 20 03 C1 E1 C9 47 23 7E FE 05 :E8
6CD0 20 03 C1 E1 C9 FE 04 20 03 C1 E1 C9 FE 03 20 03 :42
6CE0 C1 E1 C9 B7 20 04 04 05 28 03 CD 2D 6D 62 6B 7E :2C
6CF0 23 66 6F 22 CA 5A E5 21 CC 5A 36 00 E1 CD 47 5A :EF
-------------------------------------------------------
Sum  4D 51 FB 83 A8 41 98 2B D9 C5 F7 4D E2 65 80 54 :C5



Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6D00 62 6B 23 7E 3C 77 2B 7E 23 66 6F 22 CA 5A E5 21 :0E
6D10 CC 5A 36 03 E1 CD 47 5A 3A D0 6D B7 28 0C 3D 32 :7F
6D20 D0 6D 11 71 6D CD 3F 0F 18 EE C1 E1 C9 B8 C2 D1 :03
6D30 6D FE 06 28 44 62 6B 7E 23 66 6F CD 94 6D 7C B5 :1F
6D40 CA D1 6D E5 21 D0 6D 36 01 E1 23 23 3E 02 77 2B :8B
6D50 7E 3C 77 2B 7E 23 66 6F 22 CA 5A 78 C6 0A 32 CC :5E
6D60 5A CD AD 5F 2A C4 53 D5 11 14 00 19 D1 22 C4 53 :91
6D70 C9 2B 43 31 2B 45 2B 47 0D 3E 01 32 C8 53 3A C6 :E3
6D80 60 3C 32 C6 60 2A C5 60 22 CA 5A 3E 0A 32 CC 5A :29
6D90 CD AD 5F C9 D5 C5 24 24 54 5D 01 C7 60 AF F5 0A :0B
6DA0 03 6F 0A 67 03 0A 03 FE 02 28 17 B7 28 14 B7 ED :C9
6DB0 52 24 25 20 0D 2C 2D 20 09 F1 0B 0B 0B 60 69 C1 :E6
6DC0 D1 C9 F1 3C FE 08 20 06 C1 D1 21 00 00 C9 18 CE :55
6DD0 00 62 6B 7E 23 66 6F CD C3 69 D5 11 4F 00 19 D1 :5B
6DE0 D9 21 00 00 D9 7E FE 06 CA E5 6E F5 CD 9B 6E 7C :B9
6DF0 B5 20 03 F1 18 42 E5 21 D0 6D 36 01 E1 E5 7E 23 :04
-------------------------------------------------------
Sum  B7 1D 63 7B 19 C2 FB C2 78 53 A1 3B B6 AA 05 39 :5C
```

XETTER II　マシン語リスト

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6E00 66 6F 22 CA 5A E5 21 CC 5A 36 00 E1 CD 47 5A E1 :AD
6E10 F1 23 23 47 3E 02 77 2B 7E 3C 77 2B 7E 23 66 6F :32
6E20 22 CA 5A 78 C6 0A 32 CC 5A CD AD 5F 2A C4 53 D5 :D5
6E30 11 14 00 19 D1 22 C4 53 62 6B 7E 23 66 6F CD C3 :1B
6E40 69 D5 11 51 00 19 D1 D9 21 01 00 D9 7E FE 06 CA :AA
6E50 E5 6E F5 CD 9B 6E 7C B5 20 02 F1 C9 E5 21 D0 6D :6E
6E60 34 E1 E5 7E 23 66 6F 22 CA 5A AF 32 CC 5A CD 47 :D1
6E70 5A E1 F1 23 23 47 3E 02 77 2B 7E 3C 77 2B 7E 23 :98
6E80 66 6F 22 CA 5A 78 C6 0A 32 CC 5A CD AD 5F 2A C4 :82
6E90 53 D5 11 14 00 19 D1 22 C4 53 C9 D5 62 6B 7E 23 :7C
6EA0 66 6F 24 24 2C 54 5D 01 C7 60 D9 E5 D9 E1 7C B5 :CB
6EB0 20 02 1D 1D AF F5 0A 03 6F 0A 67 03 0A 03 FE 02 :FD
6EC0 28 16 B7 28 13 B7 ED 52 24 25 20 0C 2C 2D 20 08 :1C
6ED0 F1 0B 0B 0B 60 69 D1 C9 F1 3C FE 08 20 05 D1 21 :BF
6EE0 00 00 C9 18 D0 E5 21 C8 53 36 01 E1 2A C5 60 22 :5B
6EF0 CA 5A E5 21 CC 5A 36 00 E1 CD 47 5A 3A C6 60 3C :71
-----------------------------------------------------
Sum  88 A5 5F EC 54 80 9B DB 8B 1F 89 77 23 AC D4 AE :BD


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6F00 32 C6 60 2A C5 60 22 CA 5A 3E 0A 32 CC 5A CD AD :07
6F10 5F D9 E5 D9 E1 7C B5 CA 38 6E C9 21 C7 60 06 04 :93
6F20 3E 01 CD 41 71 23 23 23 10 F6 06 04 3E 02 CD 41 :85
6F30 71 23 23 23 10 F6 C9 00 00 00 00 00 00 00 01 :AA
6F40 37 6F 7E 23 66 6F CD C3 69 B7 D5 11 28 00 ED 52 :19
6F50 D1 7E 02 03 23 7E 02 03 D5 11 26 00 19 D1 7E 02 :70
6F60 03 D5 11 28 00 19 D1 7E 02 03 B7 D5 11 25 00 ED :2D
6F70 52 D1 7E 02 03 D5 11 2B 00 19 D1 7E 02 03 D5 11 :07
6F80 26 00 19 D1 7E 02 03 23 7E 02 C9 00 00 00 00 E5 :E4
6F90 21 BB 6F 36 00 E1 E5 21 BC 6F 36 00 E1 E5 21 BD :DD
6FA0 6F 36 00 E1 E5 21 BE 6F 36 00 E1 01 37 6F 21 BB :F3
6FB0 6F 3E 04 F5 0A B7 28 04 FE 06 20 0C 03 0A 0B B7 :92
6FC0 28 04 FE 06 20 02 36 01 03 03 23 F1 3D 20 E4 C9 :AD
6FD0 62 6B 7E 23 66 6F 3A BB 6F FE 01 20 04 25 C3 98 :1A
6FE0 70 3A BC 6F FE 01 20 04 2D C3 DE 70 3A BE 6F FE :3B
6FF0 01 20 03 24 18 0A 3A BD 6F FE 01 20 03 2C 18 4C :52
-----------------------------------------------------
Sum  BD 1E DB 50 BC 07 DC F7 2E BF 5F 69 BE 12 5B A4 :20


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
7000 44 4D CD C3 69 D5 11 28 00 19 D1 7E FE 06 20 07 :2B
7010 E5 21 C8 53 36 01 E1 23 7E FE 06 20 07 E5 21 C8 :D3
7020 53 36 01 E1 62 6B 7E 23 66 6F 22 CA 5A AF 32 CC :A1
7030 5A CD 47 5A E1 F1 F5 E5 60 69 22 CA 5A 32 CC 5A :DB
7040 CD 47 5A EB 73 23 72 2B E1 F1 C1 C9 44 4D CD C3 :09
7050 69 23 7E FE 06 20 07 E5 21 C8 53 36 01 E1 D5 11 :54
7060 28 00 19 D1 7E FE 06 20 07 E5 21 CB 53 36 01 E1 :F4
7070 62 6B 7E 23 66 6F 22 CA 5A AF 32 CC 5A CD 47 5A :FE
7080 E1 F1 F5 E5 60 69 22 CA 5A 32 CC 5A CD 47 5A EB :6C
7090 73 23 72 2B E1 F1 C1 C9 44 4D CD C3 69 7E FE 06 :9B
70A0 20 07 E5 21 CB 53 36 01 E1 23 7E FE 06 20 07 E5 :11
70B0 21 C8 53 36 01 E1 62 6B 7E 23 66 6F 22 CA 5A AF :8C
70C0 32 CC 5A CD 47 5A E1 F1 F5 E5 60 69 22 CA 5A 32 :B3
70D0 CC 5A CD 47 5A EB 73 23 72 2B E1 F1 C1 C9 44 4D :9F
70E0 CD C3 69 7E FE 06 20 07 E5 21 CB 53 36 01 E1 D5 :B0
70F0 11 28 00 19 D1 7E FE 06 20 07 E5 21 C8 53 36 01 :24
-----------------------------------------------------
Sum  07 3A 7B 40 B9 39 F3 6D 10 39 ED 1D EA 93 97 DE :93


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
7100 E1 62 6B 7E 23 66 6F 22 CA 5A AF 32 CC 5A CD 47 :85
7110 5A E1 F1 F5 E5 60 69 22 CA 5A 32 CC 5A CD 47 5A :DB
7120 EB 73 23 72 2B E1 F1 C1 C9 23 23 36 00 2B 2B 7E :CA
7130 23 66 6F 22 CA 5A AF 32 CC 5A CD AD 5F E1 F1 C1 :B1
7140 C9 C5 F5 E5 54 5D 23 23 7E 2B 2B B7 20 04 E1 F1 :E0
7150 C1 C9 FE 02 2B D3 CD 3F 6F CD 8F 6F 21 8B 6F 0E :F4
7160 00 06 04 7E 81 4F 23 10 FA 0C 0D 20 04 E1 F1 C1 :55
7170 C9 0D 0C 0D CA D0 6F 62 6B 7E 23 66 6F 22 E2 71 :B0
7180 E1 F1 F5 E5 2A E2 71 FE 01 CA 61 72 1A 47 3A C5 :25
7190 60 B8 20 22 13 1A 1B 47 3A C6 60 B8 30 0D 3A 8B :03
71A0 6F FE 01 20 04 25 C3 98 70 18 0B 3A 8E 6F FE 01 :DB
71B0 20 04 24 C3 00 70 13 1A 1B 47 3A C6 60 B8 20 44 :86
71C0 1A 47 3A C5 60 B8 30 0D 3A 8C 6F FE 01 20 04 2D :3A
71D0 C3 DE 70 18 2F 3A 8D 6F FE 01 20 04 2C C3 4C 70 :5C
71E0 18 22 00 00 D5 E5 EB 5E 23 56 2B EB 54 5D 2A 02 :A9
71F0 72 19 7C B5 6F 84 6F 11 36 00 19 22 02 72 7D E1 :42
-----------------------------------------------------
Sum  D3 CB 51 C5 DB 3C 73 ED D2 B5 94 C6 F4 F2 DC 26 :BE


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
7200 D1 C9 12 34 06 04 62 6B 7E 23 66 6F CD E4 71 05 :54
7210 CA D0 6F FE 00 38 04 FE 40 38 12 FE 40 38 04 FE :43
7220 B0 38 17 FE B0 38 04 FE C0 38 1C 18 27 3A 8B 6F :0E
7230 FE 01 20 04 25 C3 98 70 18 CC 3A 8C 6F FE 01 20 :4B
7240 04 2D C3 DE 70 18 BF 3A 8D 6F FE 01 20 04 2C C3 :61
7250 4C 70 18 B2 3A 8E 6F FE 01 20 04 24 C3 00 70 18 :4F
7260 A5 1A 47 3A C5 60 B8 28 1E BB 30 0D 3A 8C 6F FE :8B
7270 01 20 04 2D C3 DE 70 18 8B 3A 8D 6F FE 01 20 04 :5F
7280 2C C3 4C 70 C3 04 72 13 1A 1B 47 3A C6 60 B8 30 :BB
7290 0E 3A 8B 6F FE 01 20 04 25 C3 98 70 C3 04 72 3A :C8
72A0 8E 6F FE 01 20 04 24 C3 00 70 C3 04 72 E5 C5 CD :27
72B0 63 52 ED 73 D5 72 31 00 FE 21 00 00 06 A0 E5 E5 :1C
72C0 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 :50
72D0 E5 E5 10 EA 31 00 00 CD 6A 52 C1 E1 C9 06 01 01 :F1
72E0 03 03 45 44 49 54 4F 52 20 43 4F 4D 4D 41 4E 44 :EC
72F0 20 28 31 7E 35 29 20 3F 0D 01 20 20 20 20 20 20 :82
-----------------------------------------------------
Sum  27 5C 0B 0F 27 F8 93 6C 86 CA 44 93 DA 1A 54 D5 :FF


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
7300 31 2E 20 45 44 49 54 0D 01 20 20 20 20 20 20 32 :A5
7310 2E 20 44 41 54 41 20 4C 4F 41 44 0D 01 20 20 20 :16
7320 20 20 20 33 2E 20 44 41 54 41 20 53 41 56 45 0D :57
7330 01 20 20 20 20 20 20 34 2E 20 44 41 54 41 20 56 :D3
7340 45 52 49 46 59 0D 01 20 20 20 20 20 20 35 2E 20 :D0
7350 45 4E 44 0D 3E 01 32 0E 61 32 CC 53 11 DD 72 CD :42
7360 89 08 CD 2E 0A 11 F9 72 CD 89 08 CD 2E 0A 11 08 :BE
7370 73 CD 89 08 CD 2E 0A 11 1C 73 CD 89 08 CD 2E 0A :D9
7380 11 30 73 CD 89 08 CD 2E 0A 11 46 73 CD 89 08 CD :0C
7390 2E 0A CD 63 52 3E 1E 32 69 D0 CD 6A 52 CD B0 73 :FA
73A0 CD 63 52 3E 20 32 69 D0 CD 6A 52 CD B0 73 18 E2 :BE
73B0 E1 06 00 CD 32 08 FE 31 CA 15 76 FE 32 CA C9 74 :A9
73C0 FE 33 28 57 FE 34 CA 60 75 FE 35 CA 6B 56 10 E3 :32
73D0 E5 C9 06 2A 2A 20 4C 4F 41 44 20 2A 2A 0D 06 2A :F9
73E0 2A 20 53 41 56 45 20 2A 2A 0D 06 2A 2A 20 56 45 :0F
73F0 52 49 46 59 20 2A 2A 0D 05 01 01 C3 2D CC DF 20 :7D
-----------------------------------------------------
Sum  52 0B E0 BB 1F 5A C0 C6 2B C0 C0 13 0A A2 68 BC :82


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
7400 A6 20 BE AF C4 20 BC C0 D7 20 5B 43 52 5D 20 A6 :9D
7410 20 B5 BC C3 B8 C0 DE BB B2 A1 0D 11 DE 73 CD 89 :7D
7420 08 11 F8 73 CD 89 08 CD 2E 0A CD 2E 0A CD 32 08 :F3
7430 FE 0D 20 F9 3E 34 32 40 11 21 63 74 11 41 11 01 :75
7440 11 00 ED B0 21 54 6F 22 52 11 21 54 8F 22 54 11 :A2
7450 21 A0 12 22 56 11 CD 51 02 38 4F CD 82 02 38 4A :D6
7460 C3 54 73 58 45 54 54 45 52 20 32 2F 64 61 74 61 :B1
7470 0D 0D 0D 0D 53 6B 69 70 20 0D 4C 6F 61 64 69 6E :4F
7480 67 20 0D 56 65 72 69 66 79 69 6E 67 20 0D 2A 42 :E0
7490 72 65 61 6B 0D 50 75 73 68 20 5B 43 52 5D 20 6B :48
74A0 65 79 2E 0D 4F 6B 20 21 21 0D CD 2E 0A 11 8E 74 :5A
74B0 CD 89 08 CD 14 0F CD 2E 0A 11 95 74 CD 89 08 CD :98
74C0 32 08 FE 0D 20 F9 C3 54 73 11 D2 73 CD 89 08 11 :AD
74D0 F8 73 CD 89 08 CD 2E 0A CD 2E 0A CD 32 08 FE 0D :E5
74E0 20 F9 CD 8E 02 3B 6A 3A 40 11 FE 34 20 47 2A 52 :B8
74F0 11 11 54 6F B7 ED 52 20 3C 11 41 11 21 63 74 06 :98
-----------------------------------------------------
Sum  34 00 A1 43 4C E8 45 90 56 6A CC 86 AA 06 1D C6 :C6


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
7500 0E CD 3A 06 20 2F 11 7A 74 CD 89 08 11 41 11 CD :F7
7510 89 08 3E 21 32 B9 02 21 54 8F 22 BA 02 CD B2 02 :40
7520 3E 2A 32 B9 02 21 54 11 22 BA 02 30 05 CD A8 52 :B5
7530 18 1F C3 54 73 11 74 74 CD 89 08 11 41 11 CD 89 :D1
7540 08 CD 2E 0A CD B1 04 CD CE 04 38 05 CD 11 05 18 :66
7550 91 CD 62 05 CA AA 74 CD 2E 0A CD 14 0F C3 B6 74 :8F
7560 11 EA 73 CD 89 08 11 F8 73 CD 89 08 CD 2E 0A CD :78
7570 2E 0A CD 32 08 FE 0D 20 F9 CD 8E 02 3B D3 3A 40 :45
7580 11 FE 34 20 4B 2A 52 11 11 54 6F B7 ED 52 20 40 :65
7590 11 41 11 21 63 74 06 0E CD 3A 06 20 33 11 83 74 :D7
75A0 CD 89 08 11 41 11 CD 89 08 3E 21 32 B9 02 21 54 :E0
75B0 8F 22 BA 02 CD BE 02 3E 2A 32 B9 02 21 54 11 22 :F7
75C0 BA 02 38 8D CD 2E 0A 11 A4 74 CD 89 08 C3 B6 74 :FA
75D0 11 74 74 CD 89 08 11 41 11 CD 89 08 CD 2E 0A CD :EA
75E0 B1 04 CD CE 04 DA 51 75 CD 11 05 18 8C 1E 1E 01 :B8
75F0 04 04 1E 1E 0D 20 20 01 04 04 20 20 0D 3A C5 60 :46
-----------------------------------------------------
Sum  C3 14 DB DC 12 18 24 B0 B5 9B 9B FA A2 C3 AF 0F :64


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
7600 07 3C 32 D1 11 3A C6 60 07 C6 04 32 D2 11 11 F5 :A3
7610 75 CD 89 08 C9 CD 33 52 11 92 58 CD 89 08 CD EE :02
7620 57 CD 0F 61 3E 01 32 C5 60 3A C5 60 07 3C 32 D1 :CF
7630 11 3A C6 60 07 C6 04 32 D2 11 11 ED 75 CD 89 08 :28
7640 CD 4B 76 CD FD 75 CD 4B 76 1B DE E1 06 00 CD 32 :37
7650 08 FE 32 28 46 FE 34 CA DD 76 FE 36 28 4F FE 38 :D6
7660 28 5D FE 20 CA 68 77 FE 5A CA 06 78 FE 58 CA 39 :45
7670 78 FE 43 CA AA 77 FE 56 CA 8D 77 FE 42 CA D3 77 :1A
7680 FE 45 20 06 CD 03 52 C3 54 73 FE 2B 28 6D FE 2D :FE
7690 28 79 FE 21 CA 1B 77 10 B5 E5 C9 CD FD 75 3A C6 :CE
76A0 60 FE 09 CA 29 76 3C 32 C6 60 C3 29 76 CD FD 75 :05
76B0 3A C5 60 FE 12 CA 29 76 3C 32 C5 60 C3 29 76 CD :9A
76C0 FD 75 3A C5 60 47 3A C6 60 FE 01 20 05 04 05 CA :6F
76D0 29 76 B7 CA 29 76 3D 32 C6 60 C3 29 76 CD FD 75 :F5
76E0 3A C6 60 47 3A C5 60 FE 01 20 05 04 05 CA 29 76 :9C
76F0 B7 CA 29 76 3D 32 C5 60 C3 29 76 3A CA 53 3C FE :A7
-----------------------------------------------------
Sum  30 B0 7A B4 A8 32 6F E3 B6 19 19 E1 ED 59 13 BE :1A


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
7700 FB 20 02 3E 65 32 CA 53 C3 21 76 3A CA 53 3D FE :FB
7710 64 20 02 3E FA 32 CA 53 C3 21 76 CD FD 75 AF 32 :87
7720 C6 60 32 CC 5A 3C 32 C5 60 CD 8E 78 3A C5 60 07 :4A
7730 32 CA 5A 3A C6 60 07 32 CB 5A CD 47 5A CD 6C 78 :33
7740 3E 20 77 3A C5 60 3C 32 C5 60 FE 13 20 DB AF 32 :B4
7750 C5 60 3A C6 60 3C 32 C6 60 FE 0A 20 CC AF 32 C6 :B4
```

▶10月号p.76ぱんぷきんぱいさんへ!!い～じゃないですか！実は僕も半年程前から考えてたんですよ．PiO読者の交流も深まるし…，「PiOツアー」と称して年２回ぐらい(夏と冬)に行くんです．夏は海で釣り，冬はやっぱりスキーがいいな!!ちなみに僕は，カラオケが大好きなので，バスでもどこでもたっぷり歌いますよ!!♬

（ローディスト八馬以久郎）

```
7760 60 3C 32 C5 60 C3 29 76 CD 8E 78 3A C5 60 07 32 :C0
7770 CA 5A 3A C6 60 07 32 CB 5A AF 32 CC 5A CD 47 5A :57
7780 3E 20 18 00 08 CD 6C 78 08 77 C3 29 76 CD 8E 78 :E3
7790 3A C5 60 07 32 CA 5A 3A C6 60 07 32 CB 5A 3E 05 :BD
77A0 32 CC 5A CD 47 5A 3E 35 18 DA B7 3A C9 53 C6 04 :02
77B0 DA 29 76 32 C9 53 CD 8E 78 3A C5 60 07 32 CA 5A :56
77C0 3A C6 60 07 32 CB 5A 3E 04 32 CC 5A CD 47 5A 3E :04
77D0 34 18 B1 21 DE 60 06 0F 23 23 23 7E B7 20 04 3C :6F
77E0 77 18 05 10 F3 C3 29 76 CD 8E 78 3A C5 60 07 32 :64
77F0 CA 5A 3A C6 60 07 32 CB 5A 3E 03 32 CC 5A CD 47 :BF
-----------------------------------------------------------
Sum  B7 AA 45 11 11 9F 22 D9 A9 10 A9 38 BC DE 75 01 :DC


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
7800 5A 3E 33 C3 84 77 21 C6 60 06 04 23 23 23 7E B7 :78
7810 20 04 3C 77 18 05 10 F3 C3 29 76 CD 8E 78 3A C5 :2B
7820 60 07 32 CA 5A 3A C6 60 07 32 CB 5A 3E 01 32 CC :B8
7830 5A CD 47 5A 3E 31 C3 84 77 21 D2 60 06 04 23 23 :98
7840 23 7E B7 20 04 3C 77 18 05 10 F3 C3 29 76 CD 8E :0C
7850 78 3A C5 60 07 32 CA 5A 3A C6 60 07 32 CB 5A 3E :30
7860 02 32 CC 5A CD 47 5A 3E 32 C3 84 77 3A CA 53 21 :6E
7870 FD 78 11 BE 00 D6 47 47 19 10 FD 3A C5 60 06 00 :33
7880 4F 09 3A C6 60 3C 11 13 00 47 19 10 FD C9 CD 6C :B7
7890 78 7E FE 20 C8 FE 35 C8 FE 34 20 09 3A C9 53 D6 :5E
78A0 04 32 C9 53 C9 FE 31 28 1F FE 32 28 30 FE 33 28 :72
78B0 01 76 21 E1 60 06 0E 23 23 23 7E B7 20 05 2B 28 :06
78C0 2B 18 02 10 F2 AF 77 C9 21 C9 60 06 03 23 23 23 :F2
78D0 7E B7 20 05 2B 28 2B 18 EC 10 F2 18 E8 21 D5 60 :37
78E0 06 03 23 23 23 7E B7 20 05 2B 28 2B 18 D7 10 F2 :3E
78F0 18 D3 2A 20 54 68 69 73 20 58 45 54 54 45 52 20 :E9
-----------------------------------------------------------
Sum  61 4C D2 68 F1 70 E3 2E 9D 23 96 BA 2D 00 65 82 :7D


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
7900 32 20 69 73 20 54 49 4E 59 20 76 65 72 2E 20 2A :77
7910 36 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :16
7920 20 20 20 20 35 35 35 20 35 35 35 20 35 20 35 35 :BD
7930 35 20 35 35 35 20 20 20 33 20 20 33 20 20 20 20 :7A
7940 20 20 33 20 20 33 20 20 20 20 35 35 35 35 20 35 :8F
7950 35 35 20 35 35 35 20 35 35 35 35 35 20 20 33 20 :D0
7960 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 33 20 20 :13
7970 35 35 35 35 35 20 35 35 35 35 35 20 35 35 35 35 :26
7980 35 20 20 33 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :28
7990 20 20 20 33 20 20 35 35 35 35 35 35 20 35 20 35 :BB
79A0 20 35 35 35 35 35 35 31 20 34 20 34 20 34 20 34 :DF
79B0 20 34 20 34 20 34 20 34 20 34 35 34 35 34 35 34 :DC
79C0 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 :4A
79D0 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 :48
79E0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 33 20 33 20 20 20 :26
79F0 20 20 20 20 20 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 :E1
-----------------------------------------------------------
Sum  A5 7C C4 0A 92 D7 BB CF CB DF 0F E7 F7 D8 7E C4 :93


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
7A00 35 34 35 34 35 34 20 20 33 20 20 20 20 20 20 20 :8E
7A10 20 20 20 20 20 20 20 20 33 20 20 35 34 35 34 35 :7A
7A20 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 20 20 20 20 :F6
7A30 20 20 20 20 20 20 20 32 20 20 20 20 20 20 20 20 :12
7A40 20 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 :33
7A50 35 34 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :29
7A60 20 20 20 20 20 20 20 34 35 34 35 34 35 34 35 34 :CD
7A70 34 35 34 35 34 35 34 35 34 20 20 20 20 20 20 20 :B8
7A80 20 20 32 20 20 20 20 20 20 20 20 20 36 20 20 20 :2B
7A90 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
7AA0 35 35 35 20 35 35 35 20 35 35 35 20 35 35 35 35 :11
7AB0 35 20 20 20 33 20 20 20 20 20 33 32 33 20 20 20 :60
7AC0 20 20 33 20 20 20 35 35 20 35 35 35 20 35 35 35 :BB
7AD0 20 35 35 35 20 35 35 20 20 33 20 20 20 33 20 20 :8F
7AE0 20 33 20 20 20 33 20 20 20 33 20 20 35 20 35 20 :63
7AF0 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 20 35 :A8
-----------------------------------------------------------
Sum  91 A3 B6 7C 7A 8F B7 7D 8C 8E 8F 8F 90 7B 7C 7D :DF


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
7B00 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 :A8
7B10 20 20 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 :1F
7B20 35 34 35 20 20 20 20 34 20 20 20 20 20 32 20 20 :64
7B30 20 20 20 34 20 20 20 34 35 34 35 34 35 34 35 34 :CC
7B40 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 34 36 20 20 20 20 :E3
7B50 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 31 20 35 35 :3B
7B60 35 20 35 35 35 35 35 35 35 35 35 20 35 35 35 20 :11
7B70 20 33 20 33 20 33 20 20 20 33 20 20 20 33 20 33 :72
7B80 20 33 20 20 35 34 35 20 35 20 35 35 35 35 35 20 :CF
7B90 35 20 35 34 35 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :53
7BA0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 35 35 35 20 35 35 :69
7BB0 35 35 35 35 35 35 35 20 35 35 35 20 20 20 20 20 :D2
7BC0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
7BD0 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 :AB
7BE0 35 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 32 20 20 20 20 :27
7BF0 20 20 20 20 20 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 :E2
-----------------------------------------------------------
Sum  93 78 93 A2 93 A3 92 8F A7 A3 BD 8E A3 A1 A7 8F :A6
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
7C00 34 35 34 35 34 35 34 35 36 20 20 20 20 20 20 20 :BA
7C10 20 20 20 20 20 20 20 33 20 20 32 35 35 20 35 35 :79
7C20 35 20 35 35 35 20 35 35 35 20 20 33 35 35 35 35 :E5
7C30 34 34 34 35 34 35 34 34 34 34 35 34 34 35 20 20 :30
7C40 20 34 35 35 35 20 35 20 35 20 35 35 35 20 35 35 :E6
7C50 20 20 20 20 34 20 20 35 20 33 20 33 20 33 20 33 :75
7C60 20 33 20 33 20 33 20 34 35 20 35 20 35 20 35 20 :A1
7C70 35 20 35 20 35 20 35 20 35 35 34 35 20 35 20 20 :BC
7C80 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 35 34 35 :3E
7C90 35 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 35 20 35 :3F
7CA0 34 35 20 35 35 35 35 35 35 35 35 35 35 35 35 20 :25
7CB0 35 20 20 34 35 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :3E
7CC0 20 20 20 35 20 31 36 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :3C
7CD0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 35 35 34 34 33 :79
7CE0 35 35 20 35 35 35 35 35 35 35 35 20 20 35 35 35 :11
7CF0 34 34 35 35 35 20 35 35 35 35 35 35 35 35 20 20 :0F
-----------------------------------------------------------
Sum  B9 8E 7C CF CF 78 BC B9 BD 7B CD BB A6 B8 B9 90 :B5


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
7D00 35 35 35 35 35 35 35 35 20 33 34 34 34 34 35 35 :35
7D10 33 20 20 35 35 34 35 35 34 35 35 20 34 34 34 34 :09
7D20 35 35 34 34 20 20 35 35 34 33 34 34 35 35 20 34 :09
7D30 34 35 35 34 34 34 34 20 20 35 35 34 34 34 34 35 :1D
7D40 35 20 34 35 35 34 34 34 34 34 20 20 35 35 34 34 :09
7D50 34 34 35 35 20 35 35 35 35 35 35 35 35 20 20 35 :0F
7D60 35 34 34 34 34 35 35 20 35 35 35 35 35 35 35 35 :37
7D70 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 32 20 20 20 20 20 :12
7D80 20 20 20 20 36 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :16
7D90 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
7DA0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 34 34 :28
7DB0 34 34 34 34 34 34 34 34 20 20 20 20 20 20 20 20 :B4
7DC0 20 34 34 33 34 33 34 33 34 33 34 34 20 20 20 20 :D8
7DD0 20 20 20 20 34 34 34 34 34 34 34 34 34 34 34 20 :DC
7DE0 20 20 20 20 20 20 20 34 33 34 33 34 33 34 33 34 :B0
7DF0 33 34 20 20 20 20 20 20 20 20 20 34 34 34 34 34 :9F
-----------------------------------------------------------
Sum  B6 A3 A3 B7 B9 B6 CD B7 B5 C9 DD B6 CB B7 B5 CC :BA


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
7E00 34 34 34 34 34 20 20 20 20 20 20 20 20 34 34 34 :A0
7E10 34 34 34 34 34 34 34 34 20 20 20 20 20 20 20 20 :A0
7E20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 31 :11
7E30 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
7E40 20 31 36 20 33 20 33 20 33 20 33 20 33 20 33 20 :99
7E50 33 20 33 20 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 :A4
7E60 20 35 20 35 20 35 20 35 20 20 20 20 20 20 20 20 :54
7E70 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 35 20 35 20 :2A
7E80 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 20 20 :93
7E90 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
7EA0 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 :AB
7EB0 20 35 20 35 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :2A
7EC0 20 20 20 20 20 20 20 20 35 35 20 35 20 20 20 35 :54
7ED0 35 20 35 20 20 20 35 20 35 35 34 35 20 35 35 20 :BC
7EE0 35 35 20 35 20 35 35 20 35 35 20 35 34 31 32 20 :DF
7EF0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 32 31 :23
-----------------------------------------------------------
Sum  7A 8D 7B 7C 50 68 66 68 67 54 51 54 51 64 8A 60 :83


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
7F00 36 33 20 33 20 33 20 33 20 33 20 33 20 33 20 33 :AE
7F10 20 33 20 20 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 :09
7F20 35 34 35 34 35 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :67
7F30 20 20 20 20 20 20 20 20 20 32 20 35 34 35 34 35 :8D
7F40 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 20 20 20 20 20 :E2
7F50 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 32 20 :12
7F60 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 :48
7F70 35 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :15
7F80 20 20 20 20 32 20 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 :DF
7F90 35 34 35 34 35 34 35 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :90
7FA0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 32 34 35 34 35 34 :78
7FB0 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 36 20 :35
7FC0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
7FD0 20 20 20 33 20 20 20 33 20 20 20 20 20 20 33 20 :39
7FE0 20 33 20 20 20 20 20 34 34 34 34 34 34 34 34 34 :DB
7FF0 34 34 34 34 34 20 20 20 20 34 34 34 32 20 20 20 :B2
-----------------------------------------------------------
Sum  A8 B1 7D 9E A4 77 92 9E 8F 9F B8 B3 A4 B2 A5 8B :DE


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
8000 20 20 20 20 32 34 34 34 20 20 20 20 35 35 34 35 :A1
8010 35 20 35 35 35 20 35 35 34 35 35 20 20 20 20 35 :D1
8020 34 35 35 35 20 35 35 35 20 35 35 35 34 35 20 20 :FA
8030 20 20 34 34 34 32 20 20 20 20 20 20 20 32 34 34 :88
8040 34 20 20 20 20 34 34 34 34 34 34 34 34 34 34 34 :F0
8050 34 34 34 34 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :50
8060 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
8070 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 36 35 :54
8080 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 20 :33
8090 33 20 33 20 33 20 33 20 33 20 33 20 33 20 33 20 :98
80A0 33 32 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 :B8
80B0 20 35 20 35 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :2A
80C0 20 20 20 20 20 20 20 32 20 35 20 35 20 35 20 35 :66
80D0 20 35 20 35 20 35 20 35 20 20 20 20 20 20 20 20 :69
```

XETTERII　マシン語リスト

```
80E0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 32 20 35 :27
80F0 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 :A8
-------------------------------------------------------------
Sum  8B 8F 79 BB 62 A3 79 B8 4F A7 65 7D 7A CB 77 BB :D3


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
8100 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
8110 20 20 20 32 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 :90
8120 20 35 20 35 20 35 20 34 35 34 35 34 35 34 35 34 :F7
8130 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 36 35 20 20 20 20 :FB
8140 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 35 20 20 20 20 :15
8150 33 20 20 20 20 20 33 20 33 20 20 20 20 33 20 20 :4C
8160 35 35 35 34 20 35 35 20 35 35 35 35 20 35 35 20 34 :FA
8170 35 35 35 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :3F
8180 20 20 20 20 20 20 20 20 35 35 35 35 35 35 35 35 20 :A8
8190 35 35 35 35 35 35 35 35 35 20 20 20 20 20 20 33 20 :BB
81A0 20 20 20 20 20 20 33 20 20 20 20 20 20 20 20 35 :28
81B0 20 35 35 35 35 35 35 35 35 35 20 35 20 20 20 20 :D2
81C0 20 35 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 35 :2A
81D0 20 20 34 35 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :29
81E0 20 20 20 35 34 35 34 20 20 20 20 20 20 31 32 31 :86
81F0 20 20 20 20 20 20 34 35 36 20 20 20 20 20 20 20 :3F
-------------------------------------------------------------
Sum  67 92 7D A3 53 A5 8F A4 7F 7C 55 7D 52 64 4F 78 :8E


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
8200 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 35 20 35 20 35 :3F
8210 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 20 :93
8220 20 20 33 20 20 20 20 20 20 20 20 33 20 20 20 20 :26
8230 20 35 35 35 35 35 35 20 35 35 35 35 35 35 35 20 35 :11
8240 35 35 35 35 20 20 20 33 20 20 33 20 20 20 20 20 :7A
8250 33 20 20 33 20 20 20 35 20 20 35 20 20 35 20 35 :7A
8260 35 35 20 35 20 20 35 20 20 35 20 20 35 20 33 20 :91
8270 35 20 20 20 20 20 35 20 33 20 35 20 20 20 35 20 :67
8280 20 35 20 35 20 35 35 35 20 35 20 35 20 20 35 20 :AB
8290 31 32 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :23
82A0 20 32 31 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 :2D
82B0 35 34 35 34 35 34 36 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :91
82C0 20 20 20 20 20 20 20 20 31 35 35 35 35 35 20 35 :8F
82D0 35 35 35 35 35 35 20 35 35 35 35 20 20 20 20 20 :E7
82E0 20 20 33 20 20 20 20 20 33 20 20 20 20 20 20 20 :26
82F0 20 20 20 35 35 35 20 20 20 20 20 35 35 35 20 20 :7E
-------------------------------------------------------------
Sum  8D B6 8B CE 69 91 6A 90 76 92 91 A7 7C 92 52 68 :98


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
8300 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 33 20 33 20 20 20 :26
8310 20 20 20 20 20 20 20 35 35 35 35 35 35 20 35 :AB
8320 35 35 35 35 35 35 20 20 20 20 33 20 20 20 20 20 :91
8330 20 20 20 20 20 20 20 33 20 20 35 35 35 20 20 :52
8340 20 20 20 35 35 35 20 20 20 20 20 35 35 35 20 20 :7E
8350 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
8360 20 34 34 34 34 20 20 20 20 20 32 32 20 20 20 20 :86
8370 34 34 34 34 36 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :66
8380 20 20 20 20 20 20 20 20 35 35 35 35 20 35 35 35 :93
8390 20 35 35 35 20 35 35 35 35 20 20 33 20 20 20 20 :A6
83A0 20 33 20 20 20 33 20 20 20 20 20 33 20 20 35 35 :63
83B0 20 35 35 20 35 35 20 35 35 20 35 35 20 35 35 20 :D2
83C0 20 33 20 20 20 33 20 20 20 20 20 20 20 33 20 20 :39
83D0 20 33 20 20 35 20 35 20 35 34 35 34 35 34 35 34 :E1
83E0 35 20 35 20 35 20 20 20 33 20 20 20 20 20 20 20 :52
83F0 20 20 20 20 20 20 20 20 33 20 20 35 35 35 35 35 :91
-------------------------------------------------------------
Sum  3E A0 7C 67 93 7A 2A 65 7C 50 A1 CA 7C A5 69 68 :86


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
8400 35 35 35 35 35 35 35 35 35 35 35 20 31 32 20 20 :0A
8410 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 32 31 34 :37
8420 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 :48
8430 35 34 36 35 20 20 20 35 20 20 20 35 20 20 20 35 :93
8440 20 20 20 35 20 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 :7E
8450 35 20 35 20 35 20 35 20 20 33 20 35 20 33 20 35 :A4
8460 20 33 20 35 20 33 20 35 20 33 20 20 35 20 35 20 :8D
8470 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 20 35 :A8
8480 20 20 20 35 20 20 20 35 20 20 20 35 20 20 20 35 :54
8490 20 20 35 20 33 20 35 20 33 20 35 20 33 20 35 20 :8D
84A0 33 20 35 20 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 :A6
84B0 20 35 20 35 20 35 20 20 20 35 20 20 20 35 20 20 :69
84C0 20 35 20 20 20 35 20 20 20 35 20 20 20 35 20 35 :69
84D0 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 20 :93
84E0 20 34 35 32 20 34 35 32 20 34 35 32 20 34 35 32 :EC
84F0 36 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :16
-------------------------------------------------------------
Sum  92 8E BE B9 67 8F A8 A4 67 8D 93 A4 78 89 A4 B8 :61


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
8500 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
8510 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
8520 20 20 20 20 20 33 20 33 20 20 20 20 20 33 20 33 20 :26
8530 33 20 20 20 33 20 33 20 33 20 20 20 20 20 20 35 :61
8540 35 35 35 35 20 20 20 35 35 35 35 35 20 20 20 34 :D1
8550 34 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :14
8560 34 34 20 34 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :3C
8570 20 20 20 34 20 20 34 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :2B
8580 20 20 20 20 20 20 34 20 20 34 20 20 20 20 20 20 :28
8590 20 20 20 20 20 20 20 20 20 34 20 32 34 20 20 20 :3A
85A0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 34 32 36 35 :51
85B0 35 35 35 35 35 35 35 35 35 35 35 35 35 35 35 35 35 :50
85C0 35 20 35 20 34 20 35 20 34 20 35 20 34 20 34 35 :B9
85D0 34 33 20 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 :32
85E0 34 35 35 20 35 31 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 :CD
85F0 35 20 35 20 35 20 34 35 32 35 34 35 34 35 34 35 :0A
-------------------------------------------------------------
Sum  B7 66 69 67 7A 3B A2 54 8C 7C 7C 66 A1 51 8F 92 :95


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
8600 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 35 31 35 20 35 20 :1D
8610 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 34 35 32 35 :CE
8620 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 35 20 :34
8630 35 31 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 :B9
8640 35 20 34 35 32 35 34 20 34 35 34 20 34 35 34 20 :F3
8650 34 35 34 20 34 35 35 31 34 35 35 35 35 35 35 35 :33
8660 35 35 35 35 35 35 35 35 35 35 32 35 36 20 20 20 :0F
8670 20 20 33 20 20 20 20 20 20 33 20 20 20 20 20 20 :26
8680 35 35 35 35 35 34 20 20 20 20 20 34 35 35 35 35 :E5
8690 34 20 20 35 20 20 20 35 20 20 35 20 20 35 20 20 :68
86A0 20 20 20 35 20 20 35 20 20 20 35 20 20 20 20 20 :3F
86B0 20 35 20 20 20 20 35 20 20 35 20 20 20 20 35 20 :54
86C0 35 35 20 20 35 20 20 20 20 35 20 20 35 35 35 35 :AB
86D0 35 34 20 34 35 20 20 35 20 20 20 20 35 20 20 35 :91
86E0 20 20 20 20 20 20 34 35 20 20 35 20 20 20 20 35 :53
86F0 20 20 35 20 20 20 20 20 20 34 35 20 20 35 20 20 :53
-------------------------------------------------------------
Sum  E3 B8 CC A7 CC 7D CE 7A B7 A7 B8 8E D0 93 CE 7E :F2


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
8700 20 20 35 20 20 35 20 20 20 20 20 20 35 35 35 20 :69
8710 34 35 35 35 35 34 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :7C
8720 20 20 20 20 20 31 31 31 31 32 36 20 20 20 20 20 :6C
8730 20 33 20 20 20 33 20 20 20 20 20 20 20 20 35 35 :50
8740 35 35 35 35 20 33 34 34 35 20 34 35 35 35 35 34 20 :0B
8750 20 33 34 35 34 33 20 34 34 34 35 20 35 20 20 20 :C9
8760 20 35 20 20 34 34 35 34 34 20 34 34 35 34 20 35 :E0
8770 20 20 20 20 35 20 20 34 34 35 34 34 20 34 34 35 :B7
8780 34 20 35 20 20 20 20 35 20 20 34 34 35 34 34 20 :A3
8790 34 35 34 33 20 35 20 20 20 20 35 20 20 34 34 35 :B7
87A0 34 34 20 34 35 34 34 20 35 20 20 20 20 35 20 20 :A3
87B0 34 34 35 34 34 20 35 34 34 34 20 35 20 20 20 20 :CB
87C0 35 20 20 35 35 35 35 20 35 34 34 34 20 34 35 :F8
87D0 35 35 35 34 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :53
87E0 20 32 31 31 31 31 20 20 36 20 20 20 20 20 20 20 :6C
87F0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 35 20 35 20 :2A
-------------------------------------------------------------
Sum  A3 C9 B7 9F C7 C4 78 A0 8C 78 A5 7A 92 8F A3 69 :B5


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
8B00 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 35 20 20 20 :93
8B10 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :00
8B20 20 20 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 :1F
8B30 35 34 35 20 20 34 33 34 20 34 33 34 20 34 20 34 :DC
8B40 33 34 20 34 33 34 20 20 35 34 35 34 35 34 35 34 :06
8B50 35 34 35 34 35 34 35 34 35 20 20 34 20 34 20 34 :F5
8B60 20 34 20 34 20 34 20 34 20 34 20 34 20 35 34 :A1
8B70 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 20 :34
8B80 20 34 20 34 20 34 20 20 20 32 20 20 34 20 34 :8B
8B90 20 34 20 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 :1E
8BA0 35 34 35 34 35 34 36 20 20 33 20 33 20 20 20 20 :B7
8BB0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 35 34 34 20 35 34 :66
8BC0 35 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 35 35 34 :53
8BD0 20 35 35 35 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :3F
8BE0 35 20 35 20 34 34 35 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :67
8BF0 20 20 20 35 35 34 20 35 35 34 20 20 20 33 20 20 :8F
-------------------------------------------------------------
Sum  A6 B5 A8 CA BA DC A7 8D A5 9F A3 B3 7D B4 93 B4 :A9


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
8900 20 33 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 35 34 34 :50
8910 35 20 20 20 20 35 34 34 35 20 20 20 20 20 20 20 :67
8920 35 34 35 34 20 20 20 35 34 35 20 20 20 20 20 20 :90
8930 20 20 20 35 35 34 34 20 20 20 35 35 20 20 20 20 :7C
8940 20 20 20 20 20 35 20 35 34 20 20 20 35 20 35 :68
8950 20 20 20 20 20 20 20 31 31 31 35 20 20 35 32 35 32 :96
8960 35 20 20 20 35 36 20 20 20 20 20 20 20 20 20 35 :55
8970 20 20 20 20 20 35 34 20 35 35 35 35 35 35 35 35 :D1
8980 35 20 35 20 35 20 35 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :54
8990 20 20 35 20 20 20 20 35 20 35 20 35 35 20 35 35 :93
89A0 35 35 34 35 20 35 20 35 35 35 35 20 35 20 20 35 :E6
89B0 20 20 20 20 35 35 34 20 35 20 20 20 35 34 20 35 :91
89C0 35 20 34 35 35 35 20 20 20 35 35 34 35 35 20 20 :D0
89D0 35 34 35 20 20 35 34 35 20 20 35 20 20 35 20 20 :A6
89E0 20 35 20 20 35 34 20 35 34 20 35 34 35 34 35 20 :CE
89F0 20 20 35 20 20 35 20 20 35 20 20 20 20 20 35 35 :69
-------------------------------------------------------------
Sum  93 65 91 68 94 BA 9F 8F A2 92 7E 67 93 A3 7D B9 :F2
```

▶PiO 9 月号p.108. PiO伝言板の富山の犬神明さんへ. 手紙を書こうと思ってはいたのですが, いろいろ忙しくて(実は, 筆不精なのです)書けませんでした. ドーモ, スイマセン! ハガキのスミに書いてあった.「第三部」(レクイレム)は, もう読みましたか? とても面白いですよ. 話は変わって, 1350userの方にお願いしたいのですが, CE-126Pのすべてのキャラクタを印字する方法, またはプログラムをPiOPiOかPiOBOXに載せてください. お願いします. P.S.1 10月号のp.122のJohn Lennonのかくし子さんへ. 1350のバージョンの違いはどこでわ

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
8A00	20	20	20	35	35	35	35	20	20	31	20	35	35	35	20	35	:B9
8A10	20	20	20	20	35	20	20	20	20	34	35	34	35	20	20	34	:7B
8A20	35	34	36	35	20	20	20	35	20	20	20	35	20	20	20	35	:93
8A30	20	20	20	35	31	20	35	20	35	20	35	20	35	20	35	20	:8F
8A40	35	20	35	20	35	20	35	20	20	35	20	35	20	35	20	35	:AB
8A50	20	35	20	35	20	35	20	35	20	35	20	20	20	20	35	20	:7E
8A60	20	20	35	20	35	20	35	20	20	20	35	20	20	20	35	35	:7E
8A70	35	35	35	35	35	35	20	35	20	35	35	35	35	35	35	35	:26
8A80	35	20	20	20	20	20	20	33	20	20	20	20	35	34	34	34	:79
8A90	34	34	34	34	20	20	20	20	20	33	20	35	35	35	34	:B6
8AA0	34	35	34	35	34	35	34	20	20	34	34	34	34	34	20	35	:08
8AB0	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	35	35	35	35	35	:69
8AC0	35	35	34	20	35	35	35	35	35	35	35	35	20	20	20	20	:E6
8AD0	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	:00
8AE0	36	20	20	20	20	20	20	20	33	20	20	20	20	20	20	20	:29
8AF0	20	20	20	20	35	35	35	20	35	35	35	20	35	20	35	35	:BD
Sum	A7	7C	91	92	B8	7E	92	67	3F	B5	A5	A6	BC	91	A7	E4	:8C

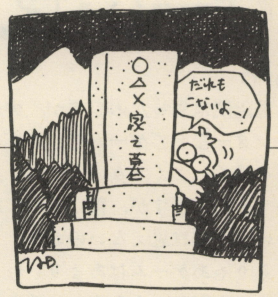
Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
8B00	35	20	35	35	35	20	20	20	20	20	20	33	20	20	20	20	:67
8B10	20	20	20	33	20	20	20	20	20	20	35	34	35	35	35	20	:7B
8B20	35	35	34	35	35	20	35	35	35	34	35	20	20	20	20	33	:E3
8B30	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	33	20	20	20	20	:13
8B40	35	35	35	20	35	35	35	35	35	35	35	35	35	20	35	35	:26
8B50	35	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	32	20	20	20	20	:27
8B60	20	20	20	20	20	20	35	35	34	35	35	34	35	35	34	35	:CF
8B70	35	34	35	35	34	35	35	20	20	20	20	20	20	20	20	20	:91
8B80	34	34	34	20	20	20	20	20	20	20	20	35	35	35	35	35	:A5
8B90	35	35	35	35	32	35	35	35	35	35	35	35	35	36	20	20	:39
8BA0	20	20	35	20	20	20	33	20	33	20	20	20	35	20	20	20	:50
8BB0	34	20	35	35	20	33	20	35	35	35	20	35	35	35	20	33	:E2
8BC0	20	35	35	20	20	20	20	35	20	34	35	34	20	34	35	20	:A5
8BD0	34	20	35	20	20	20	20	35	35	20	35	35	20	35	34	35	:BB
8BE0	20	35	34	35	20	35	35	20	35	35	20	20	20	34	35	20	:BB
8BF0	33	20	33	20	33	20	33	20	35	34	20	20	20	20	35	35	:9F
Sum	CD	91	F7	91	7B	67	A4	7E	CF	91	92	DE	A7	92	BB	A4	:4F

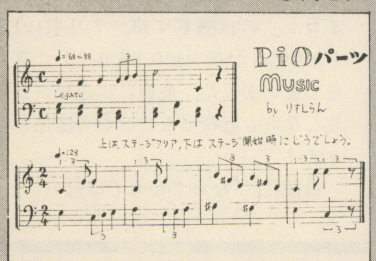
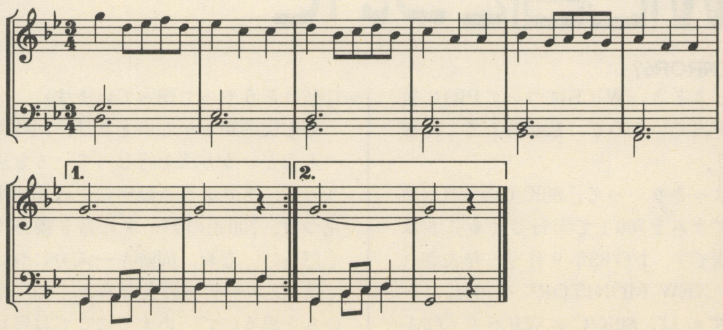
Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
8C00	35	20	20	35	20	35	20	35	20	35	20	20	35	35	35	20	:AB
8C10	20	20	20	20	20	35	34	20	35	20	35	20	34	35	20	20	:7C
8C20	20	20	20	35	20	35	35	35	34	20	20	35	20	35	20	20	:92
8C30	34	35	35	35	20	35	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	:68
8C40	20	20	20	20	20	31	31	31	31	34	35	34	35	34	35	34	:D3
8C50	35	34	35	34	35	34	35	34	35	34	35	34	36	20	20	20	:0C
8C60	20	35	20	20	20	20	20	20	35	20	20	20	20	20	20	20	:2A
8C70	35	35	35	34	35	20	35	35	35	35	20	35	34	35	35	35	:24
8C80	35	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	:15
8C90	20	20	20	20	20	20	35	35	35	35	35	35	35	34	35	35	:D1
8CA0	35	35	35	35	35	35	35	20	20	20	20	20	20	20	33	20	:A6
8CB0	20	20	20	20	33	20	20	20	20	20	20	35	35	34	35	35	:66
8CC0	35	35	20	35	35	35	20	35	35	35	34	35	35	20	20	20	:E6
8CD0	20	20	20	20	20	20	20	32	20	20	20	20	20	20	20	20	:12
8CE0	20	20	34	35	34	20	20	20	34	34	35	34	34	20	20	20	:A2
8CF0	34	35	34	20	20	35	34	35	20	20	20	34	35	32	35	34	:DF
Sum	A6	92	7C	A6	7B	B8	A2	B5	A2	A5	92	8F	D1	A3	8F	67	:B6

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
8D00	20	20	20	35	34	35	20	20	20	20	20	20	20	20	34	34	:66
8D10	34	34	34	20	20	20	20	20	20	20	36	33	20	33	20	33	:BB
8D20	20	33	20	33	20	33	20	33	20	33	20	33	20	35	20	20	:87
8D30	35	20	35	20	35	20	35	20	35	20	35	20	35	20	35	20	:AB
8D40	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	:00
8D50	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	:00
8D60	20	20	20	20	20	20	20	35	35	34	34	34	35	35	20	31	:A1
8D70	20	35	35	34	34	34	35	35	20	20	20	20	20	20	20	20	:90
8D80	34	20	32	20	34	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	35	:4F
8D90	35	35	20	20	35	35	35	20	20	35	35	35	20	20	20	20	:AB
8DA0	20	20	35	31	35	20	20	35	32	35	20	20	35	31	35	20	:B2
8DB0	20	20	20	20	20	20	34	20	20	20	20	34	20	20	20	20	:28
8DC0	34	20	20	20	20	35	35	35	35	32	35	35	35	35	31	35	:F4
8DD0	35	35	35	32	35	35	35	35	36	20	20	20	20	20	20	20	:BB
8DE0	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	:00
8DF0	20	20	20	20	33	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	:13
Sum	7B	66	7A	5F	A3	7B	7D	7C	67	63	69	7B	54	4E	64	62	:E4

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
8E00	20	20	20	20	20	20	34	34	34	20	20	20	20	20	20	20	:3C
8E10	20	20	20	20	20	20	20	20	20	34	31	34	20	20	20	20	:39
8E20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	34	34	34	20	:3C
8E30	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	34	:14
8E40	32	34	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	:26
8E50	20	20	34	34	34	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	:3C
8E60	20	20	20	20	20	34	31	34	20	20	20	20	20	20	20	20	:39
8E70	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	:40
8E80	34	34	34	35	35	35	35	35	35	35	35	35	32	35	35	35	:4A
8E90	35	35	35	35	35	35	35	36	20	20	20	20	20	20	20	33	:A7
8EA0	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	35	35	35	20	35	35	:69
8EB0	35	35	35	35	35	35	35	35	20	35	35	35	20	20	20	20	:D2
8EC0	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	:00
8ED0	33	20	33	20	33	20	33	20	34	20	33	20	33	20	33	20	:99
8EE0	33	20	20	35	20	35	20	34	34	31	34	34	20	35	:CB		
8EF0	20	35	20	35	20	20	35	20	35	32	35	20	20	20	34	20	:8F
Sum	8A	7B	79	91	7A	7C	A1	66	7B	78	A0	63	76	51	79	7A	:BC

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
8F00	20	20	35	32	35	20	35	20	20	20	20	20	31	20	20	20	:62
8F10	34	34	34	20	20	20	31	20	20	20	20	20	20	35	35	20	35	:BC
8F20	35	35	20	35	35	35	20	35	35	35	20	35	35	20	20	20	:D2
8F30	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	:00
8F40	20	34	35	34	35	34	35	34	35	34	35	34	35	34	35	34	:33
8F50	35	34	35	34	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:D2
Sum	FE	11	13	0F	DF	C9	DB	C9	CA	C9	B5	C9	F0	C9	B5	C9	:C5



●りすとらん

●作曲者不明

かるのか，教えてください。　P.S.2 お願いばかりのハガキになりましたが，よろしくお願いします(?)

（人にたよってばかりの北海道の狼男）

PiOスクエア

PiOスクエアでは，PiO PiOのコーナーでは書ききれないような情報や，メッセージをお待ちいたします．
P

マイナー機ユーザーの方々へ

●地方の1マイナープログラマー

このPiO誌上でも，PASOPIA 7，M 5，FP，etcなど，いわゆる〝マイナー機〟の方々が，「ソフトが少ない，ソフト会社はソフトを出せ！」と言われていますが，プログラマーの立場から一言いわせてもらいます．

まず性能の面ですが，PASOPIA7やMULTI8などは，はっきりいって88でできるゲームはすべて移植が可能です．しかし，もうけにならないのです．これは重要なことです．我々も人間ですから，メシを食わねば死んでしまいます．仮にPASOPIA7ユーザーの半分が買ったとしても，それは88の何%にもなりません．

名はあげられませんが，僕の作ったソフトは，今現在88と7で発売されていますが，実は僕はPASOPIA 7ユーザーなのです．つまりこのソフトは，基はPASOPIA 7だったのです．持ち込んだとき，担当の方が「ゲームは面白いんだけどねェ…，ちょっと機種がネ」と言うことで，結局88に移植して再度持ち込み，OKとなった次第です．

ここでマイナー機ユーザーに一言いいたいのは，少々キツイですがソフトハウスをあてにするな！ということです．このソフト屋にも，たまにマイナー機への移植希望がきますが，はっきりいって実現の可能性はありません．そういう点ではMKショップ(FPの店)はすごく良い物だと思います．

以上，キツイ所もありましたが，「メーカーなんかアテにするか！俺が自分でやってやる！」ぐらいの意気込みで，頑張ってください．

ゲーム・センターの女の子

●PO

最近僕は思ったのですが，ゲーム・センターなどでゲームをしている女の子を見て，よく「女のくせに！」とかいう人がいますが，僕はべつに悪いことのようには思えないのです．

そりゃあゲームはあまりいいとは思えませんが，こんな楽しいことはみんなでやるべきです．だから「女のくせに！」などという愚かなことは思わないでください．

僕はなんとなく，そういう女の子が好きです．だから女の子も男の子に負けず，どんどんハイ・スコアを出してください．頑張れ!!

WICSについて

●ERROR67

ときどき，WICSについてPiOに質問が出ているので，私が答えてしんぜよう．

はっきりいって，80K/CのWICSプログラムを700上で実行させることは可能です．I/O'83年9月号に発表された〝NEW MONITOR〟を700にロードすれば，80K/CのWICSもCOMPILERも動かすことができます(実際に私はそうやって使っています)．

あと反応がおかしいときは，同時キー入力という方法を行なっていると思うので，プログラムの中のその場所を見つけ，700用のデータに書き換えてください．なお，同時キー入力についてはMZユーザーの人ならよく知っていると思うので，あえてここでは言いません．80K/C用のWICSプログラムも，700で入力して遊びましょう．

最後にMZシリーズ，TS-520Vバンザーイ．

乱視に注意!

●ぱられる・くりすちゃにあ・ひーとしょっく・びっくらげーしょん

皆さん，乱視には要注意ですよっ！僕も乱視になってしまった1人ですが，今回は乱視にならないための注意と，乱視の見分け方を僕なりに伝授したいと思います．

●乱視にならないための注意

その1． 1日3時間以上のCRTとのにらめっこは厳禁！ 毎日やるなら，せいぜい2時間までとする．

その2． フィルター(CRTに付けて紫外線等の影響を減らすというやつ)や，サングラスのようなものでは，乱視はほとんど防げない．

その3． ちょっとでも疲れたなと思ったら，冷たいタオル等で目をたっぷり休ませてあげましょう．しかし，目薬の常用というのはあまり好ましくないと思います．遠くの緑を眺めたり，目のふちを指圧するなんていうのもいいと思います．

●乱視の見分け方

❶目の疲れ方が極端になってくる．
❷最初のうちは見えたものが，ずっと30秒くらい眺めていると目が疲れ，ぼやけて見えなくなる．
❸ピントが合うまでの時間が長くなる．
❹目の周りがくぼんでくる．
❺両目の焦点が合わなくなり，目を開けていられなくなることがある．

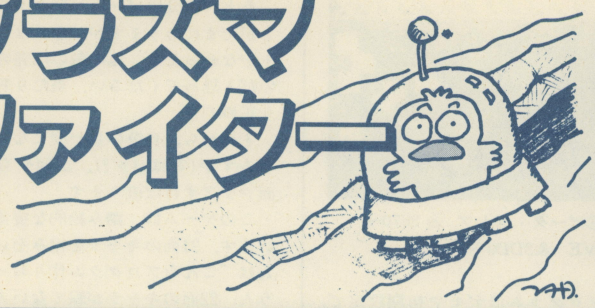
特に❸～❺の状態になった場合は，速やかに眼科へ行きましょう．僕は中3なので現在FM-7をしまい，「仮ナイコン」の状態ですが，7月末に1.2と0.9だった視力が0.8と0.7まで落ちてしまいました．乱視には速やかに対処しないと近視にもかかる可能性があります．

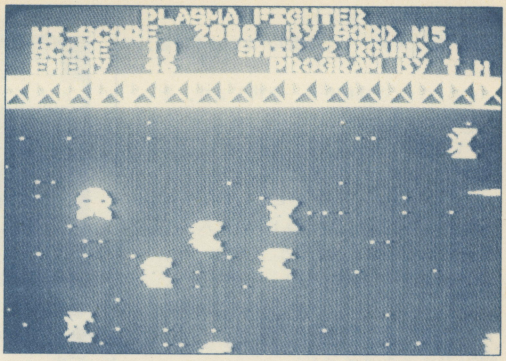
最後に，「なってからでは遅い！」

▶PiOPiOに出すような話ではないのですが…この前，僕が小田急線に乗ったら，どっかの酔っぱらいが酒のビンを片手にどっかのおばさんにからんでいました．最近まで車内暴力なるものが話題になっていまして，僕はどうなるかなァと見ていたわけです．周りの人たちは，見てないようなフリをしながら見ているのです．注意することより，自分にからんできたらどうしよう…と，ずーっと考えていました．結局それはどっかのおじさんが注意しておさまったわけですが，電車から降りると自分も他の人たちと同じように，見て見ぬふりをしていたのだなァ

M-5
BASIC-G＋マシン語

プラズマファイター





■柊本剛史

宇宙世紀0404・0418，連合は長かった連邦との戦いに勝利し，終戦協定を結んだ．

私，ブライクは戦中の数々の功労で，銀河連合の兵器研究プロジェクト・チームのリーダーになった．そこでは早くも２つの新しい発明がなされた．

１つは推進装置で，ジェットやロケットとは異なり，後方の噴射をなくし，時空の歪みを利用して，ワープよりも高速でしかも安定性の高い"プロズマドライブ"を実現した．

もう１つは超微粒子加速型プラズマキャノンで，900mmの特殊甲板を撃ちぬく．

私はこの大発明をすぐに軍本部に通知し，２つの装置を装備した試作機"OZ-222"を駆って，研究惑星から地球へ行くことになった．

ところが，プラズマドライブへ移った瞬間，コース設定用のコンピュータの誤操作で地球から200万光年もずれてしまった．

そしてここは中立区域R-SS23地区のガンマハイドラだ．今，レーダーが25種類50パータンの未知の敵を発見した．ちょうど本機と地球の直線上に…．

■プログラム・インフォメーション

言語	BASIC-G　３本(うち１本はモニタ) マシン語　8870～8EF7 0000～1387
面白さ 動き・操作性 サウンド	！！！ →→→ ♪♪♪
編集部評	パターンが多くていいですね．でも51機以上もやっつけないと次に進めないというのはちょっとしんどい．(V)

遊び方

RUNするとタイトルが出て，RETURNを押すとゲーム・スタートです．

移動はカーソル・キー，SHIFTがビームです．

敵は，V-RAMのデータを100バイト取ってデータ・ウインドウへスタックし，それを基に動いています．

V-RAMデータの値は，(面－１)×100から100バイトです(例０～99)．

入力＆セーブ

プログラムは，キャラクタ・セット，マシン語，V-RAMデータ，BASICプログラムの順にカセットにセーブしてください．マシン語とV-RAMデータは，付属のモニタを使うとよいでしょう．

なおマシン語を入力する前に，必ず**CLEAR 256, &87EF**を実行してからにしてください．

マシン語のセーブは&8870～&8EF7，V-RAMデータは&0000～&1387です．

プログラムのロード

❶**CLEAR 256, &8FFF**
❷**OLD**(キャラクタ・セット)
❸**RUN**
❹**NEW**
❺**CLEAR 256, &87EF**
❻**OLD**(マシン語)
❼**OLD**(V-RAMデータ)
❽**OLD**(BASIC)
❾**RUN**

注：マシン語とV-RAMデータはRUNする必要なし．

モニタの使い方

RUNするとタイトルが出て，コマンド入力待ちになるので，セットかダンプなら次のようにします．

❶S(セット・コマンド)
書式：S　スタート(16進)／エンド(16進)(　V)

Zでメモリ＋１，Xでメモリ－１，ENDで終わり．

表１　飛行データ

16進	移動量
7B	－5
7C	－4
7D	－3
7E	－2
7F	－1
80	0
81	＋1
82	＋2
83	＋3
84	＋4
85	＋5

注１：データは，(X, Y), (X, Y), …のように２バイトで方向を示しています．
偶数バイトが０だとそこで終わり．

入力例

```
FOR I= 0 TO 4999 STEP 2
VPOKE I, 127 : VPOKE I+ 1, 128
NEXT I
```

すべての面で左方向へ直線移動(最低速で)します．

表２　ワーク・エリア

アドレス	内容
8F62	敵のスプライト・パターン１
8F63	敵のスプライト・パターン２
8F65	今度動かす敵のNo.
8F66	ランダム下位
8F67	ランダム上位
8A68	飛行データ判定用１：＋　０：－
8F69	飛行データ１バイト０～５
8F85	PUTルーチンで使用Y
8F86	X
8F87	No…キャラクタ番号
8F88	Col…カラー
8F89	V-RAMポインタ　２バイト
8F8B	敵MOVEで使用 ８Ｆ６５Ｈで表わされる敵の有無
8F8C	Y
8F8D	X
8F8E	形状ポインタ１または０
8F8F	飛行データ・ポインタ２バイト
8F91	爆発のときの形のカウンタ20～35
8F92	実行カウンタ
8FF5	ビームY
8FF6	X
8FF7	キャラクタ・ナンバー
8FF8	カラー
8FF9	自分Y
8FFA	X
8FFB	キャラクタ・ナンバー
8FFC	カラー
8FFD	変形カウンタ
8FFE	タイマー
8FFF	ビーム・フラグ
87F0～8840	敵１～10のデータ　8F89～8F92へ入れる
8EFA～8F5F	飛行データ・ウインドウ

と，つくづく思いました．しっかし，あーゆーのを注意するっていうのはどれだけ勇気がいるのでしょうね．

(関係ない話でゴメンナサイのAUTUMN)

❷D(ダンプ・コマンド)

書式：D　スタート(16進)／エンド(16進)(　V)

止めたいときは何かキーを押します．そして[E]キーを押すと"OK?"と出るので，[N]でもう一度同じ所からダンプ，その他のキーで終わりです．

もしロードかセーブがしたいのならば，コマンド入力待ちのときに[N]を入力し，ロード・セーブモードにします．

❶L(ロード・コマンド)

[L]を入力すると"OK?"と出るので，とりやめたければ[N]を押します．

❷S(セーブ・コマンド)

[S]を入力すると"SAVE　NAME"と聞いてくるのでファイル・ネームを，次にスタート・アドレス(16進)，そしてエンド・アドレス(16進)を入力し，"[V] SAVE／[S] AVE"と出たらV-RAMをセーブしたければ[V]，メインRAMなら[S]を入力します．とりやめたい場合は，ここまでやってカセットが回りだしたらリセット・キーのみを押してください．

[N]キーは，ダンプ・セットモードとロード・セーブモードの切り換えに使います．

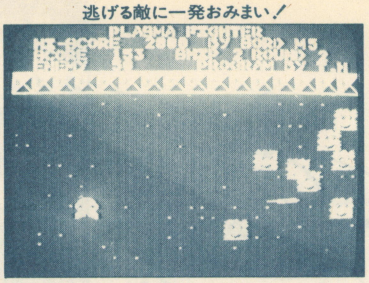
(　V)はV-RAM用のオプションです．

プログラムの説明

マシン語は大きく分けて3つで，

❶敵MOVEメイン　&8A00～

逃げる敵に一発おみまい！



❷敵MOVEデータ・ストア　&8870～

❸自分MOVE　&8DD0～

です．

BASICプログラムはデモや初期設定で，他は当たり判定だけです．

スプライトと飛行データが大きくなってしまいましたが，面白くするためには仕方ないと思います．しかしどうしても面倒な人は，次のようにします．

❶スプライトと飛行データをとばして，マシン語とBASICプログラムだけを入れる．

❷表に従って，FOR～NEXTでV-RAMにデータを書き込む．

終わりに

今回のマシン語は，フルハンドアセンブルです．M5でもコンパイラかアセンブラがほしいですね．

ゲーム中にときどき敵が後ろからくる面がありますが，ちょっとしたこつですぐクリアできるでしょう．敵は直線的な動きが多いので，簡単だと思います．

あと，自分のビームが敵をすりぬけることがたまにありますが，それはそこにドットがなかったり，他の敵の爆発の中にいたのだと思ってください．当たり判定はかなり正確です．

それから，自分の足が変になることがありますが(実はバグ?)，1回やられるか，面クリアすれば直ります．

このゲームは，踏み絵的な要素を含んでいます．21面のキャラを恨みを込めて撃つ人は"こんなプログラム作りおって"という人，22面のキャラが撃てない人は日ごろ工学社のお世話になっている人です(なんてね)．

最後になりますが，GI，TEXT MODE時のV-RAMは，&0000～&2000までが空きエリア(8Kバイト)となるので，皆さんもこの空きRAMを使ってみてはいかがでしょうか(前作の"THE SUPER DRASOM"のときも地形データをV-RAMに入れていました)．かなり大量のデータを使うことができると思います．

次回は"ブライク大佐のお料理教室"というのを考えていますが，まだ決定はしていません．それではそのときまでサヨナラ．

pio

リスト1　キャラクタ定義プログラム

```
100 Print "USL"
110' CHR SET
120 stchr
130 restore 850
140 for I=65 to 90
150 read P$
160 stchr A$ to I,1
170 next
180 for I=&2B08 to &2BD0
190 vPoke I,vPeek(I)/2 or vPeek(I)/4
200 next
210 for I=&2908 to &29F8
220 vPoke I,vPeek(I)/2 or vPeek(I)/4
230 next
240' SPRITE SET
250 stchr "071f33387ff0f8f07f073379cc9ef0c0e0f8cc1cfe0301037fee0cc9e33790f03" to 0
260 stchr "071f33387fC387C37f073379cc9ef0c0e0f8cc1cfe0381037fee0cc9e33790f03" to 4
270 stchr "071f33387fC081C07f073379cc9ef0c0e0f8cc1cfeC3E1C37fee0cc9e33790f03" to 8
280 stchr "071f33387fC080C07f073379cc9ef0c0e0f8cc1cfe0F1F0FFee0cc9e33790f03" to 12
290 stchr "00ff0000000000000000000000000fcfffc000000000000000000000000" to 16
300 stchr "0242781c8fc7501047ef9c3a30066f26479e3c78fac3b89c91c7cfe6f0383c1f" to 20
310 stchr "0005011c0f0723310317260e0c18300040841ce8f0e4ceccc03018cc40000000" to 24
320 stchr "000100020309090318030200010000000c0802864c0cce4e0203080000000000" to 28
330 stchr "0000000000000205010
```

```
0010200000000000000000200090a000000000000000" to 32
340 stchr "0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000" to 36
350 stchr "01070f07311D070C0C071D31070F0701FCFCFEFFF3F060606060f0f3FFFEFCFC" to 40
360 stchr "0F070331190D070C0C070D193103070FFFFFFEFCF8F870606070F8F8FCFEFFFF" to 44
370 stchr "117B3F7BF1682871fBff6F2761f07cf782c6ffeec7a3a2c4eeeff6e7870e3ff8" to 48
380 stchr "44733fFB71686f1fB7F2f67e1707c4f2073feeec5A2A2c5ecfef7e4860f3ffc" to 52
390 stchr "0000000030ff901f90f0300000000043cfffe3c68c1c38381c8cc6E3ffcf43" to 56
400 stchr "0000000030f790101790F0300000000040CFFFE3C68C1C38381c8cc6E3FFcF40" to 60
410 stchr "003c07019Df5277F7F27F59D01073c001c204f58B0A8ACAAAAACA8B0584f201c" to 64
420 stchr "000c07019Df5277F7F27F59D01070c00102O4C58B0A8ACAAAAACA8B0584C2010" to 68
430 stchr "061f3d336f6ffefefff763733e3f1f060080cfc0e0a070f7f7f0e0e0c0cf8000" to 72
440 stchr "061f3d336f6ffefefff763733e3f1f060080cfc0e0a070f7f7f0e0e0c0cf8000" to 76
450 stchr "01771e1c387c6fcece6f7c381c1e770180e070381c3efe7E7Efe3e1c3870e080" to 80
460 stchr "01771e1c397c6fcece6f7c391c1e770180e070389c3efe7F7Ffe3e9c3870e080" to 84
470 stchr "0000183C664200006030180c06030100000183c664200000
60c183060c08000" to 88
480 stchr "0000183C664200007F3f1f0f07030100000183c66420000FEFCF8F0e0c08000" to 92
490 stchr "00000e1f33331f0e0001030707070301000070f8cccc f8700080c0e0f0e0c080" to 96
500 stchr "00000e1f33331f0e0000000F1F0F00000000070f8cccc f870000000F0F8F00000" to 100
510 stchr "0000000000020109030
70a020000000000000000004028c0a0c090400000000" to 104
520 stchr "80228000010880080001
1004401801000800000800240040100
020080091000002" to 108
530 stchr "0001071e7e1f07416030381c1f0f03000080e0787ef8e082060c1c38f8f0c000" to 112
540 stchr "0001071e7e1f07010001071f3c3870600080e0787ef8e0800080e0f83c1c0e06" to 116
550 stchr "0000000061f3f63ebe06e201f06000000000000000068edefefede8e0600000000" to 120
560 stchr "0000000061f3f63ebe06e201f06000000000000000068edefefede8e0600000000" to 124
570 stchr "0000000000038fefe0c060f1f0f0000000000000000007ffe70e0f8fce0000000" to 128
580 stchr "0000000000038fefe0c060f1f0f0000000000000000007ffe70e0f8fce0000000" to 132
590 stchr "00000078cc06f8a8e801070107010101000000003c66037c547400c000c00020e0" to 136
600 stchr "00000078cc063078cc01070107010101000000003c6603183c6600c000c00020e0" to 140
610 stchr "003c66c29bc2663c010
```


▶こんにちはっ！この前ピオパーツに出させてもらった松竹梅です．えっ!?新人のくせになれなれしいって？それはどうもすいませんねえ，性格が表面に出やすいものなので．そういえばうちの8001は，このごろつめたいんですよーっ，すぐひねくれてエラーばっかり出すし，ついには暴走族と付き合い出しちゃって．受験であまりかまってやれなかったからなあ．そうだ，確かPiOにあまりプログラムが載ってないと怒ってましたよ．そのうち仲間を引きつれて，編集部にどなりこみにいくかもしれませんよ，気を付けて…．　(しょぉー，ちー，くばい)

リスト1 キャラクタ定義プログラム

```
10300 3e2320 3f003c6643d943663c8
080c0007cc404fc" to 144
620 stchr "003c66da9bda663c010
1c360381e0f07003C665bd95b663c8
080c3061c78f0e0" to 148
630 stchr "00030703001c3e1c00c
0603F3F1F0F0000c0E0c000387c380
00306FCFCf8f000" to 152
640 stchr "00030703001c3e1c00c
0603F3F1F0F0000c0E0c000387c380
00306FCFCf8f000" to 156
650 stchr "0000030e3cfc0703030
7fc3c0e03000000e0b038488cfcc6c
6fc8c4838b0e000" to 160
660 stchr "0000030e3cfc0703030
7fc3c0e03000000e0b098482cfc3e3
efc2c4898b0e000" to 164
670 stchr "0000000010397cffff7
c3910000000000f1f3f7ef8e30ffaf
60fe3f87e3f1f0f" to 168
680 stchr "0000000000297cffff7
c2900000000000C1f3f7ef8e30ff6f
90fe3f87e3f1f0C" to 172
690 stchr "0000000f1e3464c7c76
4341E0f0000000103070d1b3fc2dad
ac23f1b0d070301" to 176
700 stchr "0000000f1e3464c7c76
4341E0f0000000103070b1d3fFEE6E
6FE3f1D0B070301" to 180
710 stchr "03070f1f3f7ffffefef
f7f3f1f0f0703c0e0f0f8fcfeff7f7
ffffefcf8f0e0c0" to 184
720 stchr "03070f1f3f7ffffFFFf
f7f3f1f0f0703c0e0f0f8fcfeffFFF
ffffefcf8f0e0c0" to 188
730 stchr "01071f7fff3f0f01010
f3fff7f1f070180e0f8fcfcfefeffff
ffefefcfcf8e080" to 192
740 stchr "01071f3f3f7f7fffff7
f7f3f3f1f070180e0f8fcfcfefeffff
ffefefcfcf8e080" to 196
750 stchr "0010fefe10393b38387
c5454d490901100007ec286e43c181
c1436226a4bc19d" to 200
760 stchr "01013f3f0101030701d1
93167c78101018080fefe8080c0e0b
0988ce6e3818080" to 204
770 stchr "f8ccccf8c1c10000010
1010100000000000000808000008
0808c9e33331e0C" to 208
780 stchr "0000000001010000010
1f9cdccf8c0c00c1e33339e8c00008
080808000000000" to 212
790 stchr "0804229344f3e7cf8f87
c3e0f0300000010204 4c9f27c3e1f1
f3e7cf0c0000000" to 216
800 stchr "0000002492493fffff3
f0000000000000000000244992fcfff
ffc000000000000" to 220
810 stchr "000000c07038160f0f1
e3870c0000000000000001c3870f0f
070381c00000000" to 224
820 stchr "000000000c3e67ffff7
f3e1c0000000000000001c3870f0f
070381c00000000" to 228
830 stchr "0f1f3f73e1c1c1e1733
f3b91c47f0000f0f8fcce87838387c
efcdc8923fe0000" to 232
840 stchr "0f1f3f73e1cdcde1733
f3b110080c47ff0f8fcce87b3b387c
efcdc88000123fe" to 236
850 data  180c24267242c200
860 data  b88cb88c8686bc00
870 data  2c66c080c0662c00
880 data  b0988c868c98b000
890 data  dec0c0dcc0c0de00
900 data  dedec0dcdcc0c000
910 data  2c66c08ec0662c00
920 data  c6c6f6f6c6c6c600
930 data  fefe003838fefe00
940 data  fe000c8cdc783000
950 data  ccd8d0c0d8ccc600
960 data  c0c0c0c000fefe00
970 data  82cacafab2828200
980 data  c6e6e6f6d6c6c600
990 data  286cc600c66c2800
1000 data  d8ccc6ccd8c0c000
1010 data  6cc68282c8643200
1020 data  d8ccc6ccd8dcc600
1030 data  6cc680fe0286ec00
1040 data  fefe003838383800
1050 data  c6c6c6c6c6ee6c00
1060 data  828282c6446c2800
1070 data  828292d654743000
1080 data  c26630180c266200
1090 data  c266240c08187000
1100 data  fe001e3870e0fe00
```

リスト2 プラズマ・ファイター マシン語リスト

```
8870 :3A 8B 8F A7 C2 A4 88 CD : B6
8878 :5C 8A FE 01 C0 3E 01 32 : 16
8880 :8B 8F AF 32 92 8F 21 FA : 37
8888 :8E 22 8F 8F 3E FF 32 8D : CA
8890 :8F C0 5C 8A 3A 66 8F CB : 3C
8898 :8F C9 9F C6 3A 32 8C 8F : 76
88A0 :AF 32 91 8F 3A 91 8F A7 : 02
88A8 :CA D5 88 3C 32 91 8F FE : B3
88B0 :23 CA FB 88 32 91 8F 32 : F7
88B8 :87 8F 3A 8C 8F 32 85 8F : B1
88C0 :3A 8D 8F 32 86 8F 3E 0F : EA
88C8 :32 88 8F 2A 89 8F 11 85 : 21
88D0 :8F CD 17 8C C9 3A 92 8F : 23
88D8 :3C FE 05 32 92 8F C2 12 : 66
88E0 :89 2F 32 92 8F 2A 8F 8F : D3
88E8 :23 23 7E A7 CA FB 8B 22 : DD
88F0 :8F 8F 3A 8E 8F 3C FE 02 : B1
88F8 :C2 FC 88 AF 32 8E 8F 3A : 7E
8900 :8E 8F A7 C2 0C 89 3A 62 : B7
8908 :8F C3 0F 89 3A 63 8F 32 : 48
8910 :87 8F 2A 8F 8F CD 2A 8C : E1
8918 :3A 69 8F A7 CA 49 89 3A : AF
8920 :68 8F A7 CA 38 89 3A 69 : CC
8928 :8F 47 3A 8D 8F 3C FE FA : 60
8930 :CA F9 8B 10 F8 C3 46 89 : EA
8938 :3A 69 8F 47 3A 8D 8F 3D : 0C
8940 :A7 CA FB 8B 10 F9 32 8D : 8F
8948 :8F 2A 8F 8F 23 CD 2A 8C : 7D
8950 :3A 69 8F A7 CA 8A 89 3A : F0
8958 :68 8F A7 CA 74 89 3A 69 : 08
8960 :8F 47 3A 8C 8F 3C FE A8 : 0D
8968 :CA 70 89 10 F8 C3 87 89 : 9E
8970 :3D C3 87 89 3A 69 8F 47 : 89
8978 :3A 8C 8F 3D FE 30 CA 86 : 10
8980 :89 10 F8 C3 87 89 3C 32 : D2
8988 :8C 8F 3E 0C 32 88 8F 2A : D8
8990 :89 8F 11 85 8F 3A 8C 8F : 92
8998 :32 85 8F 3A 8D 8F 32 86 : 54
89A0 :8F 3A 8E 8F A7 CA AE 89 : 8E
89A8 :3A 62 8F C3 B1 89 3A 63 : C5
89B0 :8F 32 87 8F CD 17 8C C9 : 10
89B8 :00 01 CD D0 8D 3E 0A 32 : A5
89C0 :B9 89 CD 00 8A 3A B9 89 : 15
89C8 :3D C8 C3 8F 89 00 00 00 : 10
89D0 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
89D8 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
89E0 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
89E8 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
89F0 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
89F8 :00 00 20 00 00 00 00 00 : 00
8A00 :3A 65 8F 3C FE 0A C2 0A : 3E
8A08 :8A AF 32 65 8F A7 CC 7A : 4C
8A10 :8A FE 01 CC A7 8A FE 02 : 86
8A18 :CC D4 8A FE 03 CC 01 8B : 83
8A20 :FE 04 CC 2E 8B FE 05 CC : 56
8A28 :5B 8B FE 06 CC 7B 8B FE : BA
8A30 :07 CC 9B 8B FE 08 CC BB : 86
8A38 :8B FE 09 CC DB 8B 00 00 : C4
8A40 :00 C9 06 08 1A 77 13 23 : 9E
8A48 :10 FA C9 CD 5C 8A 3A 66 : 26
8A50 :8F CB 8F CB B7 CB AF CB : E0
8A58 :A7 CB 9F C9 2A 66 8F 7C : 75
8A60 :AD CB 07 6F CB 2C CB 2D : DD
8A68 :ED 5F 85 6F 7C CE 00 E6 : 70
8A70 :3F 67 4E 23 66 69 22 66 : 6E
8A78 :8F C9 21 8B 8F 11 F0 87 : 1B
8A80 :00 CD 42 8A 21 08 3B 22 : 1F
8A88 :89 8F CD 70 88 21 F0 87 : 75
8A90 :11 8B 8F 00 CD 42 8A 3A : FE
8A98 :6A 8F A7 C8 00 00 CD 4B : 80
8AA0 :8A 32 6A 8F C9 00 00 21 : 9F
8AA8 :8B 8F 11 F8 87 00 CD 42 : B9
8AB0 :8A 21 0C 3B 22 89 8F CD : F9
8AB8 :70 88 21 F8 87 11 8B 8F : C3
8AC0 :00 CD 42 8A 3A 6D 8F A7 : 76
8AC8 :C8 00 00 CD 4B 8A 32 6D : 09
8AD0 :8F C9 00 00 21 8B 8F 11 : A4
8AD8 :00 88 00 CD 42 8A 21 10 : 52
8AE0 :3B 22 89 8F CD 70 88 21 : 5B
8AE8 :00 88 11 8B 8F 00 CD 42 : C2
8AF0 :8A 3A 70 8F A7 C8 00 00 : 32
8AF8 :CD 4B 8A 32 70 8F C9 00 : 9C
8B00 :00 21 8B 8F 11 08 88 00 : DC
8B08 :CD 42 8A 21 14 3B 22 89 : B4
8B10 :8F CD 70 88 21 08 88 11 : 16
8B18 :8B 8F 00 CD 42 8A 3A 73 : 60
8B20 :8F A7 C8 00 00 CD 4B 8A : A0
8B28 :32 73 8F C9 00 00 21 8B : A9
8B30 :8F 11 10 88 00 CD 42 8A : D1
8B38 :21 18 3B 22 89 8F CD 70 : EB
8B40 :88 21 10 88 11 8B 8F 00 : 6C
8B48 :CD 42 8A 3A 76 8F A7 C8 : 47
8B50 :00 00 CD 4B 8A 32 76 8F : D9
8B58 :C9 00 00 21 8B 8F 11 13 : 2D
8B60 :88 00 CD 42 8A 21 1C 3B : 99
8B68 :22 89 8F CD 70 88 21 18 : 38
8B70 :88 11 8B 8F 00 CD 42 8A : 4C
8B78 :C9 00 00 21 8B 8F 11 20 : 35
8B80 :88 00 CD 42 8A 21 20 3B : 9D
8B88 :22 89 8F CD 70 88 21 20 : 40
8B90 :88 11 8B 8F 00 CD 42 8A : 4C
8B98 :C9 00 00 21 8B 8F 11 28 : 3D
8BA0 :88 00 CD 42 8A 21 24 3B : A1
8BA8 :22 89 8F CD 70 88 21 28 : 48
8BB0 :88 11 8B 8F 00 CD 42 8A : 4C
8BB8 :00 00 C9 21 3B 8F 11 30 : 45
8BC0 :88 00 CD 42 8A 21 28 3B : 95
8BC8 :22 89 8F CD 70 88 21 30 : 50
8BD0 :88 11 8B 8F 00 CD 42 8A : 4C
8BD8 :00 00 C9 21 8B 8F 11 38 : 4D
8BE0 :88 00 CD 42 8A 21 2C 3B : A9
8BE8 :22 89 8F CD 70 88 21 38 : 58
8BF0 :88 11 8B 8F 00 CD 42 8A : 4C
8BF8 :00 00 C9 AF 32 8B 8F 32 : F6
8C00 :91 8F 06 04 21 85 8F 77 : D6
8C08 :23 10 FC 2A 89 8F 11 85 : 07
8C10 :8F CD 17 8C C9 00 00 F3 : 9B
8C18 :06 04 0E 11 CB F4 ED 69 : 3E
8C20 :ED 61 1A D3 10 13 10 FA : 68
8C28 :FB C9 7E FE 85 C2 37 8C : 4A
8C30 :2E 01 26 05 C3 A7 8C FE : 4E
8C38 :84 C2 43 8C 2E 01 26 04 : 6E
8C40 :C3 A7 8C FE 83 C2 4F 8C : 14
8C48 :2E 01 26 03 C3 A7 8C FE : 4C
8C50 :92 C2 5B 8C 2E 01 26 02 : 82
8C58 :C3 A7 8C FE 81 C2 67 8C : 2A
8C60 :2E 01 26 01 C3 A7 8C FE : 4A
8C68 :80 C2 73 8C 2E 01 26 00 : 96
8C70 :C3 A7 8C FE 7F C2 7F 8C : 40
8C78 :2E 00 26 01 C3 A7 8C FE : 49
8C80 :7E C2 8B 8C 2E 00 26 02 : AD
8C88 :C3 A7 8C FE 7D C2 97 8C : 56
8C90 :2E 00 26 03 C3 A7 8C FE : 4B
8C98 :7C C2 A3 8C 2E 00 26 04 : C5
8CA0 :C3 A7 8C 2E 00 26 05 22 : 71
8CA8 :68 8F C9 00 00 00 00 00 : C0
8CB0 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8CB8 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8CC0 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8CC8 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8CD0 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8CD8 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8CE0 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8CE8 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8CF0 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8CF8 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8D00 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8D08 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
6D10 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8D18 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8D20 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8D28 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8D30 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8D38 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8D40 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8D48 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8D50 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8D58 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8D60 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8D68 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8D70 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8D78 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8D80 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8D88 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8D90 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8D98 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8DA0 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8DA8 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8DB0 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8DB8 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8DC0 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8DC8 :00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
8DD0 :CD 08 8E 3A FE 8F A7 CA : 9B
8DD8 :E1 8D 3D 32 FE 8F C3 FE : 2B
8DE0 :8D 3E 04 32 FE 8F 3A FB : C3
8DE8 :8F A7 CA 74 8E FE 0F CA : D9
8DF0 :6C 8E 3A FD 8F A7 CA 7B : AC
```

リスト2 プラズマ・ファイター　マシン語リスト

```
8DF8 :8E FE 01 CA 85 8E 21 00 : 8B
8E00 :3B 11 F9 8F CD 8F 8E C9 : 87
8E08 :DB 36 FE 20 CA 30 8E FE : 85
8E10 :40 CA 3F 8E FE 04 CA 4E : F1
8E18 :8E DB 35 FE 20 CA 5D 8E : 71
8E20 :DB 30 FE 04 CA D2 8E 3A : 71
8E28 :FF 8F FE 01 CC A2 8E C9 : 52
8E30 :3A FA 8F FE 10 CA 20 8E : 49
8E38 :3D 32 FA 8F C3 20 8E 3A : A3
8E40 :FA 8F FE C8 CA 20 8E 3C : 03
8E48 :32 FA 8F C3 20 8E 3A F9 : 5F
8E50 :8F FE 30 CA 20 8E 3D 32 : A4
8E58 :F9 8F C3 20 8E 3A F9 8F : BB
8E60 :FE A7 CA 20 8E 3C 32 F9 : 84
8E68 :8F C3 20 8E 3E 01 32 FD : 6E
8E70 :8F C3 F2 8D AF 32 FD 8F : 3E
8E78 :C3 F2 8D 3A FB 8F 3C 32 : 74
8E80 :FB 8F C3 FE 8D 3A FB 8F : 9C
8E88 :3D 32 FB 8F C3 FE 8D FB : 42
8E90 :06 04 0E 11 CB F4 ED 69 : 3E
8E98 :ED 61 1A D3 10 13 10 FA : 68
8EA0 :FB C9 CD A9 8E CD A9 8E : CC
8EA8 :C9 3A F6 8F FE F0 C2 C4 : FC
8EB0 :8E AF 32 FF 8F 3E EF 32 : 5C
8EB8 :F5 8F 21 04 3B 11 F5 8F : 79
8EC0 :CD 8F 8E C9 3C 32 F6 8F : A6
8EC8 :21 04 3B 11 F5 8F CD 8F : 51
8ED0 :8E C9 3A FF 8F FE 01 CA : E8
8ED8 :27 8E 3E 01 32 FF 8F 3A : EE
8EE0 :F9 8F 32 F5 8F 3A FA 8F : 01
8EE8 :32 F6 8F 3E 10 32 F7 8F : BD
8EF0 :3E 03 32 F8 8F C3 27 8E : 72
```

リスト3 V-RAM飛行データ

```
0000 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
0008 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
0010 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
0018 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
0020 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
0028 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
0030 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
0038 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
0040 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
0048 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
0050 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
0058 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
0060 :7F 80 7F 80 81 80 81 80 : 00
0068 :81 80 81 80 81 80 81 80 : 04
0070 :81 80 81 80 81 80 81 80 : 04
0078 :81 80 81 80 81 80 81 80 : 04
0080 :81 80 81 80 81 80 81 80 : 04
0088 :81 80 81 80 81 80 81 80 : 04
0090 :81 80 81 80 81 80 81 80 : 04
0098 :81 80 81 80 81 80 81 80 : 04
00A0 :81 80 81 80 81 80 81 80 : 04
00A8 :81 80 81 80 81 80 81 80 : 04
00B0 :81 80 81 80 81 80 81 80 : 04
00B8 :81 80 81 80 81 80 81 80 : 04
00C0 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
00C8 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
00D0 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
00D8 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
00E0 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
00E8 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
00F0 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
00F8 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
0100 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
0108 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
0110 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
0118 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
0120 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
0128 :7E 80 7E 80 7D 80 7D 80 : F6
0130 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
0138 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
0140 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
0148 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
0150 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
0158 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
0160 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
0168 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
0170 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
0178 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
0180 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
0188 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
0190 :7C 80 7C 80 7C 80 7C 80 : F0
0198 :7C 80 7C 80 7C 80 7C 80 : F0
01A0 :7C 80 7C 80 7C 80 7C 80 : F0
01A8 :7C 80 7C 80 7C 80 7C 80 : F0
01B0 :7C 80 7C 80 7C 80 7C 80 : F0
01B8 :7C 80 7C 80 7C 80 7C 80 : F0
01C0 :7C 80 7C 80 7C 80 7C 80 : F0
01C8 :7C 80 7C 80 7C 80 7C 80 : F0
01D0 :7C 80 7C 80 7C 80 7C 80 : F0
01D8 :7C 80 7C 80 7C 80 7C 80 : F0
01E0 :7C 80 7C 80 7C 80 7C 80 : F0
01E8 :7C 80 7C 80 7C 80 7C 80 : F0
01F0 :7C 80 7C 80 7B 80 7B 80 : EE
01F8 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0200 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0208 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0210 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0218 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0220 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0228 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0230 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0238 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0240 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0248 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0250 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0258 :82 80 82 80 82 80 82 80 : 08
0260 :82 80 82 80 82 80 82 80 : 08
0268 :82 80 82 80 82 80 82 80 : 08
0270 :82 80 82 80 82 80 82 80 : 08
0278 :82 80 82 80 82 80 82 80 : 08
0280 :82 80 82 80 82 80 82 80 : 08
0288 :82 80 82 80 82 80 82 80 : 08
0290 :82 80 82 80 82 80 82 80 : 08
0298 :82 80 82 80 82 80 82 80 : 08
02A0 :82 80 82 80 82 80 82 80 : 08
02A8 :82 80 82 80 82 80 82 80 : 08
02B0 :82 80 82 80 82 80 82 80 : 08
02B8 :82 80 82 80 83 80 83 80 : 0A
02C0 :83 80 83 80 83 80 83 80 : 0C
02C8 :83 80 83 80 83 80 83 80 : 0C
02D0 :83 80 83 80 83 80 83 80 : 0C
02D8 :83 80 83 80 83 80 83 80 : 0C
02E0 :83 80 83 80 83 80 83 80 : 0C
02E8 :83 80 83 80 83 80 83 80 : 0C
02F0 :83 80 83 80 83 80 83 80 : 0C
02F8 :83 80 83 80 83 80 83 80 : 0C
0300 :83 80 83 80 83 80 83 80 : 0C
0308 :83 80 83 80 83 80 83 80 : 0C
0310 :83 80 83 80 83 80 83 80 : 0C
0318 :83 80 83 80 83 80 83 80 : 0C
0320 :7F 7F 7F 81 7F 7F 7F 81 : FC
0328 :7F 7F 7F 81 7F 7F 7F 81 : FC
0330 :7F 7F 7F 81 7F 7F 7F 81 : FC
0338 :7F 7F 7F 81 7F 7F 7F 81 : FC
0340 :7F 7F 7F 81 7F 7F 7F 81 : FC
0348 :7F 7F 7F 81 7F 7F 7F 81 : FC
0350 :7F 7F 7F 81 7F 7F 7F 81 : FC
0358 :7F 7F 7F 81 7F 7F 7F 81 : FC
0360 :7F 7F 7F 81 7F 7F 7F 81 : FC
0368 :7F 7F 7F 81 7F 7F 7F 81 : FC
0370 :7F 7F 7F 81 7F 7F 7F 81 : FC
0378 :7F 7F 7F 81 7F 7F 7F 81 : FC
0380 :7F 7F 7F 81 7E 7E 7E 82 : F8
0388 :7E 7E 7E 82 7E 7E 7E 82 : F8
0390 :7E 7E 7E 82 7E 7E 7E 82 : F8
0398 :7E 7E 7E 82 7E 7E 7E 82 : F8
03A0 :7E 7E 7E 82 7E 7E 7E 82 : F8
03A8 :7E 7E 7E 82 7E 7E 7E 82 : F8
03B0 :7E 7E 7E 82 7E 7E 7E 82 : F8
03B8 :7E 7E 7E 82 7E 7E 7E 82 : F8
03C0 :7E 7E 7E 82 7E 7E 7E 82 : F8
03C8 :7E 7E 7E 82 7E 7E 7E 82 : F8
03D0 :7E 7E 7E 82 7E 7E 7E 82 : F8
03D8 :7E 7E 7E 82 7E 7E 7E 82 : F8
03E0 :7E 7E 7E 82 7E 7E 7E 82 : F8
03E8 :7D 7D 7D 83 7D 7D 7D 83 : F4
03F0 :7D 7D 7D 83 7D 7D 7D 83 : F4
03F8 :7D 7D 7D 83 7D 7D 7D 83 : F4
0400 :7D 7D 7D 83 7D 7D 7D 83 : F4
0408 :7D 7D 7D 83 7D 7D 7D 83 : F4
0410 :7D 7D 7D 83 7D 7D 7D 83 : F4
0418 :7D 7D 7D 83 7D 7D 7D 83 : F4
0420 :7D 7D 7D 83 7D 7D 7D 83 : F4
0428 :7D 7D 7D 83 7D 7D 7D 83 : F4
0430 :7D 7D 7D 83 7D 7D 7D 83 : F4
0438 :7D 7D 7D 83 7D 7D 7D 83 : F4
0440 :7D 7D 7D 83 7D 7D 7D 83 : F4
0448 :7D 7D 7D 83 7D 80 7D 80 : F4
0450 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
0458 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
0460 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
0468 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
0470 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
0478 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
0480 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
0488 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
0490 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
0498 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
04A0 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
04A8 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
04B0 :7C 7C 7C 84 7C 7C 7C 84 : F0
04B8 :7C 7C 7C 84 7C 7C 7C 84 : F0
04C0 :7C 7C 7C 84 7C 7C 7C 84 : F0
04C8 :7C 7C 7C 84 7C 7C 7C 84 : F0
04D0 :7C 7C 7C 84 7C 7C 7C 84 : F0
04D8 :7C 7C 7C 84 7C 7C 7C 84 : F0
04E0 :7C 7C 7C 84 7C 7C 7C 84 : F0
04E8 :7C 7C 7C 84 7C 7C 7C 84 : F0
04F0 :7C 7C 7C 84 7C 7C 7C 84 : F0
04F8 :7C 7C 7C 84 7C 7C 7C 84 : F0
0500 :7C 7C 7C 84 7C 7C 7C 84 : F0
0508 :7C 7C 7C 84 7C 7C 7C 84 : F0
0510 :7C 7C 7C 84 7B 7B 7B 85 : EE
0518 :7B 7B 7B 85 7B 7B 7B 85 : EC
0520 :7B 7B 7B 85 7B 7B 7B 85 : EC
0528 :7B 7B 7B 85 7B 7B 7B 85 : EC
0530 :7B 7B 7B 85 7B 7B 7B 85 : EC
0538 :7B 7B 7B 85 7B 7B 7B 85 : EC
0540 :7B 7B 7B 85 7B 7B 7B 85 : EC
0548 :7B 7B 7B 85 7B 7B 7B 85 : EC
0550 :7B 7B 7B 85 7B 7B 7B 85 : EC
0558 :7B 7B 7B 85 7B 7B 7B 85 : EC
0560 :7B 7B 7B 85 7B 7B 7B 85 : EC
0568 :7B 7B 7B 85 7B 7B 7B 85 : EC
0570 :7B 7B 7B 85 7B 7B 7B 85 : EC
0578 :81 7F 81 81 81 7F 81 81 : 04
0580 :81 7F 81 81 81 7F 81 81 : 04
0588 :81 7F 81 81 81 7F 81 81 : 04
0590 :81 7F 81 81 81 7F 81 81 : 04
0598 :81 7F 81 81 81 7F 81 81 : 04
05A0 :81 7F 81 81 81 7F 81 81 : 04
05A8 :81 7F 81 81 81 7F 81 81 : 04
05B0 :81 7F 81 81 81 7F 81 81 : 04
05B8 :81 7F 81 81 81 7F 81 81 : 04
05C0 :81 7F 81 81 81 7F 81 81 : 04
05C8 :81 7F 81 81 81 7F 81 81 : 04
05D0 :81 7F 81 81 81 7F 81 81 : 04
05D8 :81 7F 81 81 7E 7F 7E 81 : FE
05E0 :81 81 81 7F 7E 7F 7E 81 : FE
05E8 :81 81 81 7F 7E 7F 7E 81 : FE
05F0 :81 81 81 7F 7E 7F 7E 81 : FE
05F8 :81 81 81 7F 7E 7F 7E 81 : FE
0600 :81 81 81 7F 7E 7F 7E 81 : FE
0608 :81 81 81 7F 7E 7F 7E 81 : FE
0610 :81 81 81 7F 7E 7F 7E 81 : FE
0618 :81 81 81 7F 7E 7F 7E 81 : FE
0620 :81 81 81 7F 7E 7F 7E 81 : FE
0628 :81 81 81 7F 7E 7F 7E 81 : FE
0630 :81 81 81 7F 7E 7F 7E 81 : FE
0638 :81 81 81 7F 7E 7F 7E 81 : FE
0640 :7D 7E 7D 82 82 82 81 7E : FD
0648 :7D 7E 7D 82 82 82 81 7E : FD
0650 :7D 7E 7D 82 82 82 81 7E : FD
0658 :7D 7E 7D 82 82 82 81 7E : FD
0660 :7D 7E 7D 82 82 82 81 7E : FD
0668 :7D 7E 7D 82 82 82 81 7E : FD
0670 :7D 7E 7D 82 82 82 81 7E : FD
0678 :7D 7E 7D 82 82 82 81 7E : FD
0680 :7D 7E 7D 82 82 82 81 7E : FD
0688 :7D 7E 7D 82 82 82 81 7E : FD
0690 :7D 7E 7D 82 82 82 81 7E : FD
0698 :7D 7E 7D 82 82 82 81 7E : FD
06A0 :7D 7E 7D 82 7D 7D 7C 83 : F2
06A8 :83 83 82 7D 7C 7D 7C 83 : FD
06B0 :83 83 82 7D 7C 7D 7C 83 : FD
06B8 :83 83 82 7D 7C 7D 7C 83 : FD
06C0 :83 83 82 7D 7C 7D 7C 83 : FD
06C8 :83 83 82 7D 7C 7D 7C 83 : FD
06D0 :83 83 82 7D 7C 7D 7C 83 : FD
06D8 :83 83 82 7D 7C 7D 7C 83 : FD
06E0 :83 83 82 7D 7C 7D 7C 83 : FD
06E8 :83 83 82 7D 7C 7D 7C 83 : FD
06F0 :83 83 82 7D 7C 7D 7C 83 : FD
06F8 :83 83 82 7D 7C 7D 7C 83 : FD
0700 :83 83 82 7D 7C 7D 7C 83 : FD
0708 :82 7E 82 82 82 7E 82 82 : 08
0710 :82 7E 82 82 82 7E 82 82 : 08
0718 :82 7E 82 82 82 7E 82 82 : 08
0720 :82 7E 82 82 82 7E 82 82 : 08
0728 :82 7E 82 82 82 7E 82 82 : 08
0730 :82 7E 82 82 82 7E 82 82 : 08
0738 :82 7E 82 82 82 7E 82 82 : 08
0740 :82 7E 82 82 82 7E 82 82 : 08
0748 :82 7E 82 82 82 7E 82 82 : 08
0750 :82 7E 82 82 82 7E 82 82 : 08
0758 :82 7E 82 82 82 7E 82 82 : 08
0760 :82 7E 82 82 82 7E 82 82 : 08
0768 :82 7E 82 82 7B 80 7E 80 : FD
0770 :81 80 7E 80 81 80 7E 80 : FE
0778 :81 80 7E 80 81 80 7E 80 : FE
0780 :81 80 7E 80 81 80 7E 80 : FE
0788 :81 80 7E 80 81 80 7E 80 : FE
0790 :81 80 7E 80 81 80 7E 80 : FE
0798 :81 80 7E 80 81 80 7E 80 : FE
07A0 :81 80 7E 80 81 80 7E 80 : FE
07A8 :81 80 7E 80 81 80 7E 80 : FE
07B0 :81 80 7E 80 81 80 7E 80 : FE
07B8 :81 80 7E 80 81 80 7E 80 : FE
07C0 :81 80 7E 80 81 80 7E 80 : FE
07C8 :81 80 7E 80 81 80 7E 80 : FE
07D0 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
07D8 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
07E0 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
07E8 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
07F0 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
07F8 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
0800 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
0808 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
0810 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
0818 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
0820 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
0828 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
0830 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
```

▶最近めっきり秋らしくなったが，読書の秋，芸術の秋，もちろん僕はコンピュータの秋…と思っていたが，実は農業の秋だったとは…．
P.S. 茨城県北の読者のみなさーん，NICE(ノースイバラキコンピュータエンタープライズ)が実在するのを知っていますか？
（唯一NICE会員の氷魔透水）

```
0838 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
0840 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
0848 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
0850 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
0858 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
0860 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
0868 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
0870 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
0878 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
0880 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
0888 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
0890 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
0898 :7B 80 7D 80 81 80 7D 80 : F6
08A0 :81 80 7D 80 81 80 7D 80 : FC
08A8 :81 80 7D 80 81 80 7D 80 : FC
08B0 :81 80 7D 80 81 80 7D 80 : FC
08B8 :81 80 7D 80 81 80 7D 80 : FC
08C0 :81 80 7D 80 81 80 7D 80 : FC
08C8 :81 80 7D 80 81 80 7D 80 : FC
08D0 :81 80 7D 80 81 80 7D 80 : FC
08D8 :81 80 7D 80 81 80 7D 80 : FC
08E0 :81 80 7D 80 81 80 7D 80 : FC
08E8 :81 80 7D 80 81 80 7D 80 : FC
08F0 :81 80 7D 80 81 80 7D 80 : FC
08F8 :81 80 7D 80 7B 80 7C 80 : F5
0900 :82 80 7C 80 82 80 7C 80 : FC
0908 :82 80 7C 80 82 80 7C 80 : FC
0910 :82 80 7C 80 82 80 7C 80 : FC
0918 :82 80 7C 80 82 80 7C 80 : FC
0920 :82 80 7C 80 82 80 7C 80 : FC
0928 :82 80 7C 80 82 80 7C 80 : FC
0930 :82 80 7C 80 82 80 7C 80 : FC
0938 :82 80 7C 80 82 80 7C 80 : FC
0940 :82 80 7C 80 82 80 7C 80 : FC
0948 :82 80 7C 80 82 80 7C 80 : FC
0950 :82 80 7C 80 82 80 7C 80 : FC
0958 :82 80 7C 80 82 80 7C 80 : FC
0960 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0968 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0970 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0978 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0980 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0988 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0990 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0998 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
09A0 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
09A8 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
09B0 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
09B8 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
09C0 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 7C : E8
09C8 :7B 84 84 84 83 7C 7B 7C : FD
09D0 :7B 84 84 84 83 7C 7B 7C : FD
09D8 :7B 84 84 84 83 7C 7B 7C : FD
09E0 :7B 84 84 84 83 7C 7B 7C : FD
09E8 :7B 84 84 84 83 7C 7B 7C : FD
09F0 :7B 84 84 84 83 7C 7B 7C : FD
09F8 :7B 84 84 84 83 7C 7B 7C : FD
0A00 :7B 84 84 84 83 7C 7B 7C : FD
0A08 :7B 84 84 84 83 7C 7B 7C : FD
0A10 :7B 84 84 84 83 7C 7B 7C : FD
0A18 :7B 84 84 84 83 7C 7B 7C : FD
0A20 :7B 84 84 84 83 7C 7B 7C : FD
0A28 :7B 7B 7B 85 82 85 82 7B : FA
0A30 :7B 7B 7B 85 82 85 82 7B : FA
0A38 :7B 7B 7B 85 82 85 82 7B : FA
0A40 :7B 7B 7B 85 82 85 82 7B : FA
0A48 :7B 7B 7B 85 82 85 82 7B : FA
0A50 :7B 7B 7B 85 82 85 82 7B : FA
0A58 :7B 7B 7B 85 82 85 82 7B : FA
0A60 :7B 7B 7B 85 82 85 82 7B : FA
0A68 :7B 7B 7B 85 82 85 82 7B : FA
0A70 :7B 7B 7B 85 82 85 82 7B : FA
0A78 :7B 7B 7B 85 82 85 82 7B : FA
0A80 :7B 7B 7B 85 82 85 82 7B : FA
0A88 :7B 7B 7B 85 7B 80 7B 80 : EC
0A90 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0A98 :7B 80 7B 80 7C 81 7D 81 : F1
0AA0 :7E 80 7F 80 85 80 85 80 : 07
0AA8 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
0AB0 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
0AB8 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
0AC0 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
0AC8 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
0AD0 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
0AD8 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
0AE0 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
0AE8 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
0AF0 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0AF8 :7E 80 7E 80 7B 80 7C 81 : EE
0B00 :7D 81 7E 80 7D 7F 81 7F : F8
0B08 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
0B10 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
0B18 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
0B20 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
0B28 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
0B30 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
0B38 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
0B40 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
0B48 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
0B50 :85 80 85 80 7C 80 7C 80 : 02
0B58 :7C 80 7C 80 7C 80 7C 80 : F0
0B60 :7C 80 7C 80 80 80 80 80 : F8
0B68 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0B70 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0B78 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0B80 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0B88 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0B90 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0B98 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0BA0 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0BA8 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0BB0 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0BB8 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
0BC0 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
0BC8 :80 80 80 80 80 80 80 80 : 00
0BD0 :80 80 80 80 80 80 7B 80 : FB
0BD8 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0BE0 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0BE8 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0BF0 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0BF8 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0C00 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0C08 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0C10 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0C18 :7B 80 7B 80 7D 80 7D 80 : F0
0C20 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
0C28 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
0C30 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
0C38 :7D 80 7D 80 85 80 85 80 : 04
0C40 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
0C48 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
0C50 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
0C58 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
0C60 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
0C68 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
0C70 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
0C78 :85 80 85 80 85 80 85 90 : 14
0C80 :7B 80 7B 80 7B 85 80 85 : FB
0C88 :7B 80 7B 80 7C 80 7C 80 : EE
0C90 :7C 80 80 7B 80 7B 7B 80 : ED
0C98 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0CA0 :7B 80 80 7B 80 7B 7B 80 : F1
0CA8 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0CB0 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0CB8 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0CC0 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0CC8 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0CD0 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0CD8 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0CE0 :7B 80 7B 80 80 7B 7B 85 : F1
0CE8 :80 7B 7B 85 80 7B 7B 85 : F6
0CF0 :80 7B 7B 85 80 7B 7B 85 : F6
0CF8 :80 7B 7B 85 80 7B 7B 85 : F6
0D00 :80 7B 7B 85 80 7B 7B 85 : F6
0D08 :80 7B 7B 85 80 7B 7B 85 : F6
0D10 :80 7B 7B 85 80 7B 7B 85 : F6
0D18 :80 7B 7B 85 80 7B 7B 85 : F6
0D20 :80 7B 7B 85 80 7B 7B 85 : F6
0D28 :80 7B 7B 85 80 7B 7B 85 : F6
0D30 :80 7B 7B 85 80 7B 7B 85 : F6
0D38 :80 7B 7B 85 80 7B 7B 85 : F6
0D40 :80 7B 7B 85 80 7B 7B 85 : F6
0D48 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
0D50 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
0D58 :7F 80 7F 80 81 81 81 81 : 02
0D60 :81 81 81 81 81 81 7B 80 : 01
0D68 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0D70 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0D78 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0D80 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0D88 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0D90 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0D98 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0DA0 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0DA8 :7B 80 7B 80 7C 80 7C 80 : EE
0DB0 :7C 80 7C 80 7C 80 7C 80 : F0
0DB8 :7C 80 7C 80 7C 80 7C 80 : F0
0DC0 :7C 80 7C 80 7C 80 7C 80 : F0
0DC8 :7C 80 7C 80 7C 80 7C 80 : F0
0DD0 :7C 80 7C 80 7C 80 7C 80 : F0
0DD8 :7C 80 7C 80 7C 80 7C 80 : F0
0DE0 :7C 80 7C 80 7C 80 7C 80 : F0
0DE8 :7C 80 7C 80 7C 80 7C 80 : F0
0DF0 :7C 80 7C 80 7C 80 7C 80 : F0
0DF8 :7C 80 7C 80 7C 80 7C 80 : F0
0E00 :7C 80 7C 80 7C 80 7C 80 : F0
0E08 :7C 80 7C 80 7C 80 7C 80 : F0
0E10 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0E18 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0E20 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0E28 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0E30 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0E38 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0E40 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0E48 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0E50 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0E58 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0E60 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0E68 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0E70 :7B 80 7B 80 7B 7B 7B 85 : EC
0E78 :7B 7B 7B 85 7B 7B 7B 85 : EC
0E80 :7B 7B 7B 85 7B 7B 7B 85 : EC
0E88 :7B 7B 7B 85 7B 7B 7B 85 : EC
0E90 :7B 7B 7B 85 7B 7B 7B 85 : EC
0E98 :7B 7B 7B 85 7B 7B 7B 85 : EC
0EA0 :7B 7B 7B 85 7B 7B 7B 85 : EC
0EA8 :7B 7B 7B 85 7B 7B 7B 85 : EC
0EB0 :7B 7B 7B 85 7B 7B 7B 85 : EC
0EB8 :7B 7B 7B 85 7B 7B 7B 85 : EC
0EC0 :7B 7B 7B 85 7B 7B 7B 85 : EC
0EC8 :7B 7B 7B 85 7B 7B 7B 85 : EC
0ED0 :7B 7B 7B 85 7B 7B 7B 85 : EC
0ED8 :7B 90 7B 80 83 7B 83 85 : FC
0EE0 :7B 85 7B 7B 7B 80 7B 80 : EC
0EE8 :83 7B 83 85 7B 85 7B 7B : FC
0EF0 :7B 80 7B 80 83 7B 83 85 : FC
0EF8 :7B 85 7B 7B 7B 80 7B 80 : EC
0F00 :83 7B 83 95 7B 85 7B 7B : FC
0F08 :7B 80 7B 80 83 7B 83 85 : FC
0F10 :7B 85 7B 7B 7B 80 7B 80 : EC
0F18 :83 7B 83 85 7B 85 7B 7B : FC
0F20 :7B 80 7B 80 83 7B 83 85 : FC
0F28 :7B 85 7B 7B 7B 80 7B 80 : EC
0F30 :83 7B 83 85 7B 85 7B 7B : FC
0F38 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
0F40 :80 80 80 80 80 7B 80 80 : FB
0F48 :85 80 80 80 80 85 80 80 : 0A
0F50 :80 80 7B 80 7B 80 7B 80 : F1
0F58 :7B 80 80 80 80 80 80 7B : F6
0F60 :80 80 85 80 80 80 80 85 : 0A
0F68 :80 80 80 7B 80 7B 80 7B : F6
0F70 :7B 80 7B 80 80 80 80 80 : F6
0F78 :80 7B 80 80 85 80 80 80 : 00
0F80 :80 85 80 80 80 80 7B 80 : 00
0F88 :7B 80 7B 80 7B 80 80 80 : F1
0F90 :80 80 80 7B 80 80 85 80 : 00
0F98 :80 80 80 85 80 80 80 80 : 05
0FA0 :7B 80 80 7B 80 85 80 85 : 00
0FA8 :80 7B 7B 80 80 7B 80 85 : F6
0FB0 :80 85 80 7B 7B 80 80 7B : F6
0FB8 :80 85 80 85 80 7B 7B 80 : 00
0FC0 :80 7B 80 85 80 85 80 7B : 00
0FC8 :7B 80 80 7B 80 85 80 85 : 00
0FD0 :80 7B 7B 80 80 7B 80 85 : F6
0FD8 :80 85 80 7B 7B 80 80 7B : F6
0FE0 :80 85 80 85 80 7B 7B 80 : 00
0FE8 :80 7B 80 85 80 85 80 7B : 00
0FF0 :7B 80 80 7B 80 85 80 85 : 00
0FF8 :80 7B 7B 80 80 7B 80 85 : F6
1000 :80 85 80 7B 7B 80 7B 80 : F6
1008 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1010 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1018 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1020 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1028 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1030 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1038 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1040 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1048 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1050 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1058 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1060 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1068 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1070 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1078 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1080 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1088 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1090 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1098 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
10A0 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
10A8 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
10B0 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
10B8 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
10C0 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
10C8 :7B 80 7B 80 7B 7B 7B 85 : EC
10D0 :82 85 81 7B 7B 7B 7B 85 : F9
10D8 :82 85 81 7B 7B 7B 7B 85 : F9
10E0 :82 85 81 7B 7B 7B 7B 85 : F9
10E8 :82 85 81 7B 7B 7B 7B 85 : F9
10F0 :82 85 81 7B 7B 7B 7B 85 : F9
10F8 :82 85 81 7B 7B 7B 7B 85 : F9
1100 :82 85 81 7B 7B 7B 7B 85 : F9
1108 :82 85 81 7B 7B 7B 7B 85 : F9
1110 :82 85 81 7B 7B 7B 7B 85 : F9
1118 :82 85 81 7B 7B 7B 7B 85 : F9
1120 :82 85 81 7B 7B 7B 7B 85 : F9
1128 :82 85 81 7B 7B 7B 7B 85 : F9
1130 :7B 81 91 7B 7E 80 7E 90 : F4
1138 :7E 80 80 80 80 80 80 80 : FE
1140 :80 80 80 80 7D 80 7D 80 : FA
1148 :7D 80 7D 80 7D 80 80 80 : F7
1150 :80 80 80 80 80 80 80 80 : 00
1158 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1160 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1168 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1170 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1178 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1180 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1188 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1190 :7B 80 7B 80 7F 80 7F 80 : F4
1198 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
11A0 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
11A8 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
11B0 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
```

リスト3 V-RAM飛行データ

```
11B8 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
11C0 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
11C8 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
11D0 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
11D8 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
11E0 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
11E8 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
11F0 :7F 80 7F 80 7F 80 7F 80 : FC
11F8 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
1200 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
1208 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
1210 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
1218 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
1220 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
1228 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
1230 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
1238 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
1240 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
1248 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
1250 :7E 80 7E 80 7E 80 7E 80 : F8
1258 :7E 80 7E 80 7D 80 7D 80 : F6
1260 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
1268 :7D 80 7D 80 7D 80 7D 80 : F4
1270 :7D 80 80 80 80 80 80 80 : FD
1278 :80 80 80 80 7B 80 7B 80 : F6
1280 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1288 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1290 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1298 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
12A0 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
12A8 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
12B0 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
12B8 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
12C0 :7C 80 7C 80 7C 80 7C 80 : F0
12C8 :7C 80 7C 80 7C 80 7C 80 : F0
12D0 :80 80 80 80 80 80 80 80 : 00
12D8 :80 80 80 80 80 80 7B 80 : FB
12E0 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
12E8 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
12F0 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
12F8 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1300 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1308 :7B 80 7B 80 7B 80 75 80 : EC
1310 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1318 :7B 80 7B 80 7B 80 7B 80 : EC
1320 :7B 80 7B 80 7B 7B 7B 85 : EC
1328 :7B 7B 7B 85 7B 7B 7B 85 : EC
1330 :7B 7B 7B 85 7C 80 7D 80 : EF
1338 :7E 80 7F 80 85 80 95 80 : 07
1340 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
1348 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
1350 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
1358 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
1360 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
1368 :85 80 85 90 85 80 85 80 : 14
1370 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
1378 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
1380 :85 80 85 80 85 80 85 80 : 14
```

リスト4 プラズマ・ファイター BASICリスト

```
1000 clear 256,&87EF
1010 Print "USL"
1020 console 0,1:mag 2
1030 view:cls
1040 HISC=2000:HISC$="SORD M5"
1050 AD2=0:goto $MAIN
1060$RESET
1070 for I=0 to 255:loc I to-2
0,0:next:Poke &8FFF,0
1080 for I=0 to 79:Poke &87F0+
I,0:next:return
1090$ROSET
1100 Poke &8FF9,100,40,0,15
1110 A$=""
1120 if RO>25 then RT=RO-25 el
se RT=RO
1130 stchr "1000000000000000"
to 140,1
1140 color 140,&40
1150 CA=40+(RT-1)*2*4:Poke &8F
62,CA,CA+4
1160 if RO mod 10=0 then SH=SH
+1
1170 AD1=&8EFA:AD2=(RO-1)*100
1180 for I=1 to 100:Poke AD1,v
Peek(AD2):AD1=AD1+1:AD2=AD2+1:
next:return
1190$WW
1200 stchr "ffffbfdfafd7abd5"
to 128,1
1210 stchr "abd6acd8b0e0c0ff"
to 129,1
1220 stchr "ffffffdf9f1e1c181"
to 130,1
1230 stchr "8141211109050 3ff"
to 131,1
1240 for I=0 to 31 step 2:loca
te I,4:mPrint(2,2);"■♠○♣":next
:color 128,&F0:return
1250$MESS1
1260 Print cursor(9,0);"PLASMA
 FIGHTER":cursor(17,3);"PROGRA
M BY T.H"
1270 Print cursor(2,1);"HI-SCO
RE ";HISC:cursor(18,1);"BY ";H
ISC$
1280 Print cursor(2,2);"SCORE
 ";SC:cursor(15,2);"SHIP";SH:c
ursor(22,2);"ROUND";RO
1290 Print cursor(2,3);"ENEMY
";LEF:return
1300$MESS2
1310 Print cursor(7,10);"PLAYE
R 1 START"
1320 for I=1 to 725:out &20,I:
for O=0 to 10:next:next:sg 2,,
0
1330 Print cursor(7,10):rPt$(2
0," ");cursor(10,7);"STAGE ";R
O
1340 sleep 2:Print cursor(10,7
);rPt$(10," ");return
1350$MUS1:play "t250l14o5ce","
t250l14o3cc","t250l14c8bb":ret
urn
1360$MUS2:play "t180l8o5edcded
cr+edefedr9fedef9feeddc","t180
l8o3ccccdedrddddfedreeeeccdede
dC":return
1370$GIVE
1380 for I=0 to 900:A$=inkey$:
next:cls:erase
1390 Print cursor(5,5);"CONGRA
TURATION"
1400 play "t180l8o3CCrCC2"
1410 if play then goto 1410
1420 Print cursor(5,7);"  FOR
ALL ROUND CLEAR!"
1430 play "t180l8o4ccrcc2"
1440 if play then goto 1440
1450 Print cursor(1,10);"YOU D
EFENCED YOUR  SPACE SHIP.";SC=
SC+1000
1460 play "t180l8o5ccrccrcrc"
1470 if play then goto 1470
1480 locate 2,13:Print "SPECIA
L BONUS :1000!!";sleep 3:cls
1490$OVER
1500 for I=0 to 500:A$=inkey$:
next
1510 Print cursor(7,5);"PLASMA
 FIGHTER";cursor(9,8);"GAME OV
ER"
1520 Print cursor(5,10);"YOUR
SCORE:";SC:cursor(5,12);"HI- S
CORE :";HISC
1530 if SC>HISC then else goto
 1570
1540 play "t180l8o6crcrcr":HIS
C=SC
1550 Print cursor(3,15);"YOU G
OT HI-SCORE"
1560 Print cursor(3,19);"NAME
REGISTRATION";cursor(3,20);:in
put ">";HISC$
1570 play "t180l8o5cbcbccdecbc
bccedcbcbcbcbc2"
1580 if play then goto 1580
1590 Print cursor(5,22);"HIT A
NY KEY PLEASE."
1600 for I=0 to 10:A$=inkey$:n
ext
1610 if inkey$<>"" then goto 1
050 else goto 1610
1620$MAIN
1630 gosub $DEMO
1640 cls:SC=0:RO=1:SH=3
1650 move on:coinc on
1660 LEF=50+RO
1670 stchr "071f33387f0080c07f
073379cc9ef0c0e0f8cc1cfe0F1F0F
Fee0cc9e33790f03" to 12
1680 view 0,6,31,23:for I=0 to
 50:locate 30,rnd(16):Print ch
r$(140);"▯":next
1690 for I=0 to 30:locate rnd(
31),rnd(16):Print chr$(140);:n
ext:view
1700 gosub $ROSET:gosub $RESET
:gosub $WW:gosub $MESS1:gosub
$MESS2
1710 call &8DD0:call &89BA
1720 C1=coinc(0):C2=coinc(1)
1730 if C1>1 then goto $BOM
1740 if C2>1 then goto $HAN
1750 call &8DD0:call &89BA
1760 goto 1710
1770$BOM
1780 if Peek(&87F0+(C1-2)*8+6)
>20 then call &89BA:goto 1710
1790 sg 3,7,15:for I=1 to 5:fo
r O=1 to 1000 step 100:sg 2,0,
15:scol 0,rnd(13)+2:sleep 1,1:
next:next:sg 2,,0:sg 3,,0
1800 gosub $RESET:Poke &8FF9,1
00,40:SH=SH-1
1810 if SH=0 then goto $OVER
1820 locate 19,2:Print SH;
1830 if RO mod 10=0 then SH=SH
-1
1840 goto 1660
1850$HAN
1860 if Peek(&87F0+(C2-2)*8+6)
<>0 then call &89BA:goto 1710
1870 erase 1:Poke &8FFF,0:gosu
b $MUS1
1880 Poke &87F0+(C2-2)*8+6,20:
SC=SC+1:LEF=LEF-1:if LEF=0 the
n goto $ROOK
1890 Print cursor(8,2);SC:curs
or(8,3);LEF:goto 1710
1900$ROOK
1910 gosub $RESET:RO=RO+1
1920 if RO>50 then goto $GIVE
1930 Print cursor(10,10);"CLEA
R THIS STAGE":cursor(8,12);"BO
NUS = 100":SC=SC+100:gosub $MU
S2
1940 if play then goto 1940
1950 goto 1660
1960$DEMO
1970 gosub $RESET
1980 stchr "ffffffffffffffff"
to 129,1
1990 Print "LUNAR      ":p
rint "  ":Print "  ■
■  ■■■  ■■":Print "  ■■■  ■
■■"
2000 Print "  ":pr
int "■■  ○■  ■■":Print "■
  ○○○  ■":Print "■■  ◥
○◤  ■■"
2010 Print "  ":Pr
int "  ■■■■■■":Print "  ■■
■■■  ■■":Print "  ■■■■  ■  ■■■■
"
2020 Print "■■  ■■  ■■  ■■":p
rint "■  ■■■■■■  ■":Print ",
■■■■  ■■■■■":Print "■■
  ■■◤"
2030 Print cursor(5,0);"PLASMA
 FIGHTER";cursor(17,5);"KEY FU
NKTION";cursor(25,7);"@";curso
r(21,9);"+ MOVE :"
2040 Print cursor(25,11);"?";c
ursor(19,13);"BEAM=SHIFT";curs
or(17,15);"PROGRAM BY";cursor(
17,16);"T.HIRAGIMOTO"
2050 Print cursor(5,22);"HIT R
ETURN KEY PLEASE■";
2060 A$="":for I=1 to 8:A$=A$+
right$(hex$(rnd(255)),2):next:
stchr A$ to 128,1
2070 if inkey(0)=8 then else g
oto 2060
2080 return
```


▶昔むかし，南湖という青年がおってな，毎晩遅うまでパソコンにむかってゲームを作っとったんじゃと．ある晩やっとゲームができて，明日はPiOに送ろうと大事にカセットを抱いて寝たそうな．ところが腰痛に悩む南湖は健康磁気ふとんを使っとったんで，苦労して作ったプログラムはみーんな消えてしもうたんじゃと．がちょん．　P.S.1 プレイヤーを壊してしまった方，すいません．お水はすこしにしましょう．　P.S.2 私が高校生だったころ，マッチは黒板で擦ったもんだ．

（何も信じてないから今夜死んでも構わない㊧南湖村青年団）

リスト5 タイニーモニタ BASICリスト

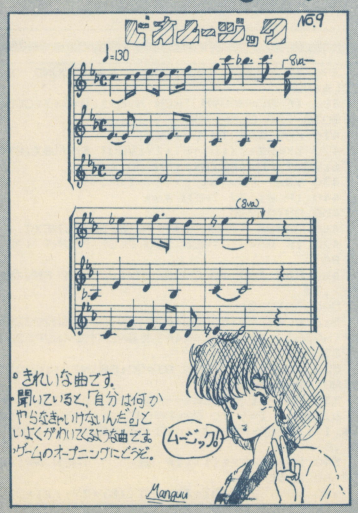
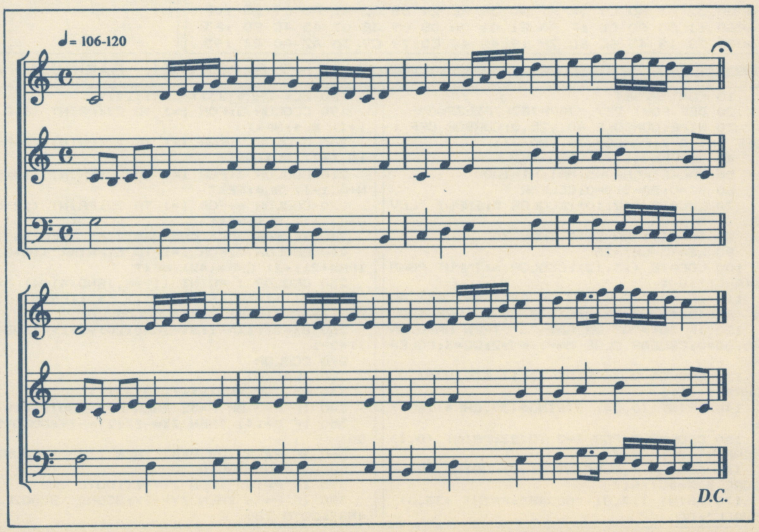
```
100 clear 256,&7FFF
110 Print "[CLS]","M.5 TINY MONI
TOR[DOWN]"
120 input "[S]ET/[D]UMP/[N]EXT
?":B$
130 if len(B$)=1 then A$=B$
140 A$=left$(B$,1)
150 if A$="S" or A$="s" then g
oto $SE
160 if A$="D" or A$="d" then g
oto $DU
170 if A$="N" or A$="n" then g
oto 200
190 Print "?[BEEP]":goto 120
200 input "[L]OAD/[S]AVE/[N]EX
T?":B$
210 if len(B$)=1 then A$=B$
220 A$=left$(B$,1)
230 if A$="L" or A$="l" then g
oto $LO
240 if A$="S" or A$="s" then g
oto $SA
250 if A$="N" or A$="n" then g
oto 120
260 Print "?[BEEP]":goto 200
270$ERCH
280 if mid$(B$,2,1)<>" " then
goto $E1
290 if mid$(B$,7,1)<>"/" then
goto $E2
300 AD1=val("&"+mid$(B$,3,4))
310 AD2=val("&"+mid$(B$,8,4))
320 if len(B$)>11 then else go
to 360
330 if mid$(B$,12,1)<>" " then
 goto $E1
340 FL$=right$(B$,1)
350 if FL$="V" or FL$="v" then
 VRAM=1
360 return
370$E1:M$="SPC":goto 390
380$E2:M$="/"
390 Print " ERR ";M$;"[BEEP]":goto
120
400$DU
410 gosub $ERCH
420 Print "DUMP ":
430 if VRAM then Print "V-RAM
"else Print "RAM ":
440 Print "FROM ";hex$(AD1);"
TO ";hex$(AD2):AD=AD1
450 Print hex$(AD);" :";:SUM=0
460 for I=0 to 7
470 if VRAM then SE=vpeek(AD)e
lse SE=peek(AD)
480 Print right$(hex$(SE),2);"
 ";:SUM=SUM+SE:AD=AD+1
490 next:Print ": ";right$(hex
$(SUM),2)
500 if AD>AD2 then goto $EX1
510 if inkey$<>"" then goto 53
0
520 goto 450
530 T$=inkey$:if T$="" then go
to 530
540 if T$="e" then goto $EX1
550 goto 450
560$EX1
570 input "OK?";T$:if T$="n" t
hen goto 400 else goto 120
580$SE
590 gosub $ERCH
600 Print "SET TO ";
610 if VRAM then Print "V-RAM
"else Print "RAM ":
620 Print ">";hex$(AD1)
630 AD=AD1
640 Print hex$(AD);" )";
650 if VRAM then SE=vpeek(AD)e
lse SE=peek(AD)
660 Print right$(hex$(SE),2);"
 ";
670 input DA$
680 if DA$="end" or DA$="END"
then goto 120
690 if DA$="z" then SET=SE:got
o 730
700 if DA$="x" then AD=AD-1:go
to 640
710 if len(DA$)<>2 then DA$="0
"+DA$
720 SET=val("&"+DA$)
730 if VRAM then vPoke AD,SET
else Poke AD,SET
740 AD=AD+1:if AD>AD2 then got
o 120
750 goto 640
760$LO:Print "LOAD DATA":input
 "OK?";A$
761 if A$="n" or A$="N" then g
oto 200
762 old:goto 200
770$SA
780 Print "SAVE ";
790 input "NAME ";NA$
800 input "S ADD ";SAD$
810 input "E ADD ";EAD$
820 input "[V]SAVE/[S]AVE?";A$
830 if A$="V" or A$="v" then g
oto 880
840 if A$="S" or A$="s" then g
oto 860
850 goto 790
860 save NA$,val("&"+SAD$),val
("&"+EAD$)
870 goto 120
880 vsave NA$,val("&"+SAD$),va
l("&"+EAD$)
890 goto 120
```

●水奏楽の松田君

うぞ．流れるような調べがいいですよ．
なおFM音源の人は，琴の音だといいと思います．

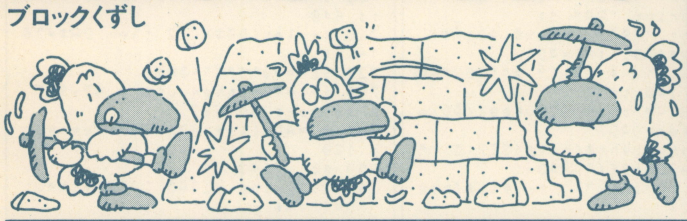
イメージ

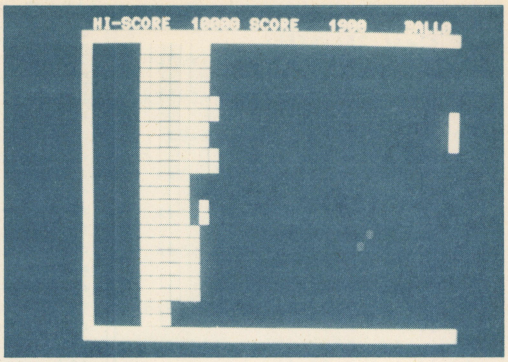
ダンジョンもののオープニングなどにど

●マングー



SMC-777
BASIC＋マシン語

BLOCKくずし
ブロックくずし





■竹元朝人

このゲームは，PiO'85年６月号に掲載されたFM-７版ブロックくずしを移植したものです．ゲームA，Bは原作と同じですが，ゲームCは新しく追加したもので，ゲームBに２種類の反射板を付けたものです．

ラケットの移動にはマシン語を使用し，動きをスムーズにしています．

■プログラム・インフォメーション

言　語	BASIC マシン語　A000～A0BF
面白さ	！！！
動き・操作性	→ →
サウンド	♪
編集部評	ゲームが単調でないのがいいですね．割と熱中してしまいます．　(V)

入力方法

マシン語の入力には，777DEBUGGERを使います．Pコマンドでマシン語部(リスト１：A000H～A0BFH)を入力してください．

マシン語部の入力が終わったら SHIFT +HELPでSONY FILERに戻り，BASICを起動後，BASIC部(**リスト２**)を入力してください．

SAVE "BLOCK", &HA000, &HA0BFでマシン語部と一緒にセーブしておけば，次回からは**RUN "BLOCK"**でゲームがスタートします．

遊び方

まず，レベルとゲームの種類を入力してください．レベルは大きい方がスピードが速くなり，難しくなります．

使用するのは本体のパドルまたはジョイスティック１で，ラケットは上下左右に動きます．

左右にも動くようにしたのは，ボールがブロックに当たらないような一定の軌道を通り続けているときに，その軌道を変えられるようにするためです．

P.S.

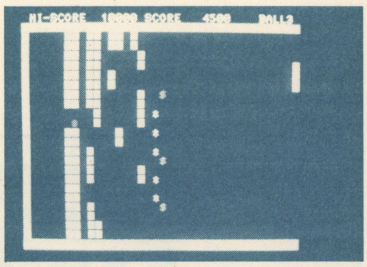
どうも最近は，簡単なゲームや他機種からの移植ばかりですが，そのうちにフルグラフィックのマシン語ゲームを発表したいと思いますので，そのときはヨロシク！

◘参考文献

小野塚聖一："ブロックくずし"，PiO，'85年６月号

PiO

フフフッ，中にもぐりこんでくれたぜ



リスト1 BLOCKくずしマシン語リスト

```
ADD   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
A000 26 2F 26 2F 26 CD 7C A0 3E 20 11 50 00 CD 6F A0 :54
A010 06 01 0E 51 ED 50 CB 4A CC 33 A0 CB 42 CC 3E A0 :0E
A020 CB 5A CC 49 A0 CB 52 CC 54 A0 CD 7C A0 3E 8E CD :39
A030 5F A0 C9 3A A2 A0 3C FE 16 D0 32 A2 A0 C9 3A A2 :7D
A040 A0 3D FE 02 D8 32 A2 A0 C9 3A A1 A0 3C FE 27 D0 :9E
A050 32 A1 A0 C9 3A A1 A0 3D FE 24 D8 32 A1 A0 C9 E5 :0F
A060 11 50 00 CD 6F A0 E1 01 00 08 09 3E 07 45 4C ED :F3
A070 79 19 45 4C ED 79 19 45 4C ED 79 C9 3A A2 A0 B7 :95
A080 C2 8E A0 3A A1 A0 87 47 0E 00 6F 26 00 C9 11 50 :06
A090 00 21 00 00 47 19 10 FD 3A A1 A0 87 5F 19 45 4C :99
A0A0 C9 26 0B 00 00 A1 01 00 21 08 48 44 08 81 10 22 :0C
A0B0 04 04 00 00 02 24 00 00 20 00 1A 2F 26 2F 26 2F :41
-------------------------------------------------------
SUM: 41 4A 57 21 AD F2 A9 1B 10 BF 1C 32 2D B7 DD F5 :39
```

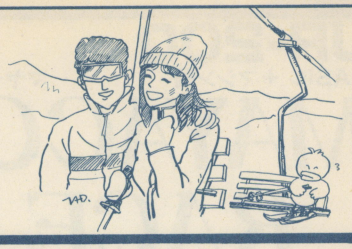
リスト2 BLOCKくずし BASICリスト

```
   10 FONT RESET
   20 DEF FONT 237,"7F7F7F7F7F7F7F00"
   30 WIPE:CONSOLE 40,,25,0:CURSOR OFF :
DEF INT A-Z:RANDOMIZE RND(-1)
   40 DEF FNV(X,Y)=Y*80+X*2
   50 RACKET=&HA005:M=1:HI=1000
   60 SC=0:BA=5:G=0:CCLEAR
   70 LOCATE (12,10):CCOLOR 5:INPUT "LEV
EL (1-3)";LE
   80 IF LE<1 OR LE>3 THEN 70
   90 LE=(3-LE)*25
  100 LOCATE (13,12):CCOLOR 6:INPUT "GAM
E(A-C)";GA$
  110 IF (ASC(GA$)>67 OR ASC(GA$)<65) AN
D (ASC(GA$)>99 OR ASC(GA$)<97) THEN 100
  120 IF GA$="A" OR GA$="a" THEN MM=0:NN
=0:OO=0:CCLEAR ELSE MM=1:NN=2:OO=3:CCLEA
R
  130 CCOLOR 2,3:PRINT (0,1) STRING$(39,
CHR$(160));
  140 PRINT (0,24) STRING$(39,CHR$(160))
;
  150 CCOLOR 2:FOR I=2 TO 23:PRINT (0,I)
 CHR$(142);:NEXT
  160 CCOLOR 7,0:PRINT (1,0) USING "HI-S
CORE ######0";HI
  170 PRINT (17,0) "SCORE":PRINT (33,0)
"BALL";BA
  180 BL$=CHR$(237)+CHR$(237)
  190 CCOLOR 5:FOR I=1 TO 22:PRINT (6+G,
1+I) BL$:NEXT
  200 CCOLOR 2:FOR I=1 TO 22:PRINT (8+MM
+G,1+I) BL$:NEXT
  210 CCOLOR 3:FOR I=1 TO 22:PRINT (10+N
N+G,1+I) BL$:NEXT
  220 CCOLOR 6:FOR I=1 TO 22:PRINT (12+O
O+G,1+I) BL$:NEXT
  230 IF GA$<>"C" AND GA$<>"c" THEN 260
  240 CCOLOR 7:FOR I=1 TO 5:PRINT (18+G,
IRND(21)+2) CHR$(42):NEXT
  250 CCOLOR 1:PRINT (19+G,IRND(4)+4) "$
";:PRINT (19+G,IRND(4)+11) "$";:PRINT (1
9+G,IRND(3)+18) "$";:CCOLOR ,0
  260 BX=37:ZX=-1:BY=IRND(20)+2:ZY=IRND(
1)*2-1
  270 CCOLOR 7
  280 _RACKET
  330 P=VINP(FNV(BX+ZX,BY+ZY))
  340 IF P=0 OR P=32 THEN P=32:GOTO 410
  350 IF P=141 THEN ZX=-ZX:ZY=-ZY:GOTO 2
80
  360 IF P=142 OR P=42 THEN ZX=-ZX:SOUND
 "S2004L64N5":GOTO 280
  370 IF P=160 THEN ZY=-ZY:GOTO 280
  380 IF P=36 THEN ZY=-ZY:SOUND "S2002L6
4N8":GOTO 280
  390 IF P=237 THEN GOSUB 620:SOUND "S20
03L64N5"
  400 IF SC=800*M THEN M=M+1:G=G+3:CCLEA
R:GOTO 130 ELSE 280
  410 FOR I=0 TO LE:NEXT
  420 BX=BX+ZX:BY=BY+ZY:VOUT FNV(BX,BY),
236:VOUT FNV(BX,BY)+&H800,4
  430 VOUT FNV(BX-ZX,BY-ZY),32
  440 IF BX>37 THEN 460
  450 GOTO 280
  460 BA=BA-1:FOR I=1 TO 5:BEEP:NEXT
  470 IF BA=-1 THEN 510 ELSE PRINT (37,0
) BA
  480 FOR I=0 TO 3000:NEXT :VOUT FNV(BX,
BY),32
  500 GOTO 260
  510 PLAY "T150O2L4N2P16N2P32L8N2P32L4N
2P16N5P32L6N4P28L4N4P32L8N2P32L4N2P32L8N
1P32L2N2"
  520 IF HI<SC THEN HI=SC:PRINT (10,0) U
SING "#####0";HI
  530 GA$="[ REPLAY---SPACE KEY ]":CCOLO
R 6,3:FOR I=1 TO 22:PRINT (9,14) LEFT$(G
A$,I);:BEEP:FOR J=1 TO 50:NEXT J,I:CCOLO
R ,0
  540 B$=INKEY$(1):IF B$=" " THEN M=1:GO
TO 60 ELSE 540
  620 VOUT FNV(BX+ZX,INT((BY+ZY)/2)*2),3
```


▶こんにちは，がくです．今日の話ですが，"OFとPiOPiO"の違いについて一言，はっきり言って，両者ではまったく違う顔(？)を持っている．それは！"OF"では通常２行なので文にしかならない．But，"PiOPiO"では少なくとも短い文章が書けます．あっ！そこの人，しょもないと言わず最後まで読んで～．　P.S.1 猫同志社さん．昔(？)B誌にでたことあったんですネ．　P.S.2 私はLIIIマーク５ユーザーですが，友人にFM．１人，PC-8801シリーズ１人，X1　1人，S1　2人などいます．むなしい…．　(『学力テストの結果＝○のがく』よん)

リスト2 BLOCKくずし BASICリスト

```
2
  630 VOUT FNV(BX+ZX,INT((BY+ZY)/2)*2+1)
,32
  640 SC=SC+10:PRINT (23,0) USING "######
0";SC
  650 ZX=-ZX
  660 RETURN
```



PiOパーツストーリー

●ツィンビー

MAZE・TOWN

ストーリー

あなたはスパイのシークレット君．今日も我が国トップのコンピュータ・メーカ○□△×社の新機種の資料を盗み出し，本部へ帰るところであったが，途中わけのわからない迷路のような町に迷いこんでしまった．

その迷路の住人たちは迷路をぶらついているが，きみを見ると自分の家に急いで帰っていってしまう．しかしきみはスパイなので，住人たちに秘密を知られてはいけない．そのため住人たちに姿を見られないように，次のラウンドへの出口へと急ぐのだ．

ゲームの説明

❶自分(キャラ1)は4方向に動きます．
❷住人(キャラ2)はシークレット君を見ると驚き(キャラ3)ます．
❸画面の●が自分の初めの位置で，■が住人の家です．
❹住人(キャラ3)が全員(もしくは半数が)家に戻ると，シークレット君は任務に失敗し1人減ります．
❺ところどころにある星マーク(キャラ4)を取ると，驚いた住人が元の姿(キャラ2)に戻ります．❻画面の右下の(ビル)にシー
❻画面の右下の(ビル)にシークレット君がたどり着くと，次のラウンドに進みます．

P.S.

住人が家に行ってしまったら，敵のスパイ(キャラ5)が出てきてシークレット君が殺されるデモなどを作ると面白いと思います．また点数はなくて，面数を争った方がよいと思います．

図2 全体画面

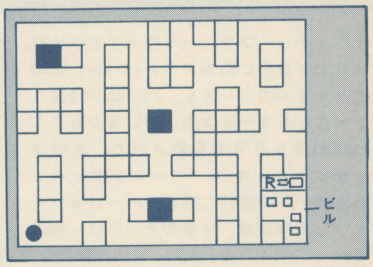
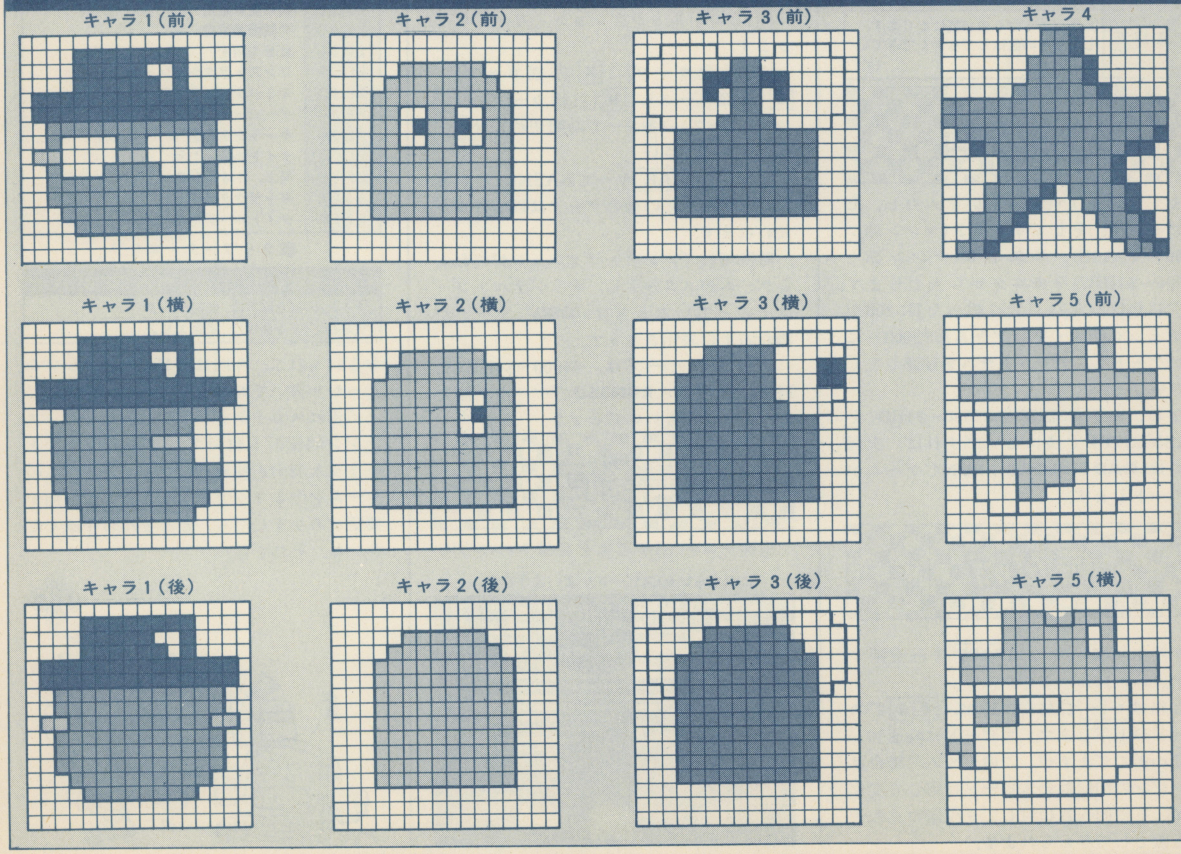


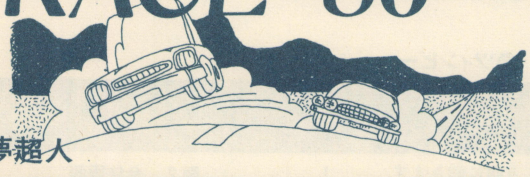
図2 各キャラクタ

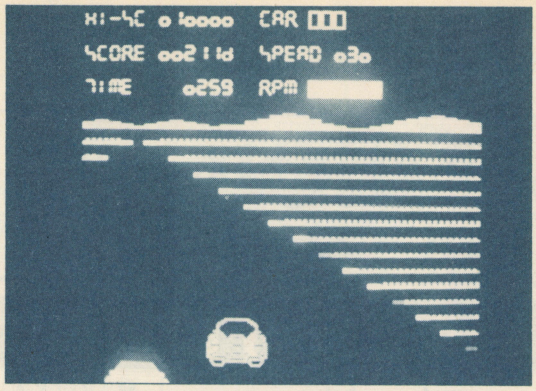


JR-200
BASIC＋マシン語

マヤッチューレース'86

MAYACCYU RACE '86





■迎夢超人

マヤッチューフリーハイウェイといえば，アメリカが世界に誇るアウトバーン．この全長25マイルのコースを，PiOなJR-200ユーザーならもう一度は走っているかも？

PiO'85年5月号で発表された，あのマヤッチューレースが，"コースが曲がってくれれば…"の総評に答え，バージョン・アップして再登場，今年のターボは一味違うぞ．

さあ，君も乗ってみないか？

■プログラム・インフォメーション

言　語	BASIC マシン語　2000～3A0B 4000～4BB7
面白さ 動き・操作性 サウンド	！！！ →→→ ♪♪
編集部評	自車がちらつくのが気になります．しかしその他はとてもよくできていますよ．(V)

入力方法

まず**リスト1**(BASIC部)を入力し，セーブします．そして**リスト2**(マシン語：$2000～$3A0B)，**リスト3**(マシン語：$4000～$4BB7)をモニタから入力します．

次にPiO'84年11月号に載ったJR-200用のチェックサム・プログラムを$5000～にリロケートし，チェックサムを確認してください．

なお，マシン語部は$2000～$4BB7をBASIC部のすぐ後にセーブすれば，次回からは**LOAD**：**MLOAD**：**RUN**でゲームがスタートします．

遊び方

タイトル表示中に[SPACE]キーを押すとゲーム・スタートです．

自車は[←][→]で左右に移動，[↑][↓]でスピードが上下します．スピードは時速30～300kmまでですが，このゲームの場合はエンジンの回転数をスピードに応じて変化させ，その回転数に対して9段階の点数が得点数として与えられます．

要するに高速で走れば高得点になるわけですが，ここでちょっと制約があります．

それは実際の車と同じように，高速なほど車の制御がしにくくなるようにしていることです(高速なほどキーの反応が鈍くなるようになっているため)．だから，直線コースでは充分加速し，カーブでは減速して路外に放り出されないようにしてください．

自分の車が全部なくなるか，時間切れになるとゲーム・オーバーです．

コース・エディタ

タイトル表示中に，[SHIFT]＋[CTRL]＋[R]でコンストラクション・モードになります．

[Z](左急カーブ)，[X](左緩カーブ)，[C](直線コース)，[V](右緩カーブ)，[B](右急カーブ)の各キーで時間切れになるまで作ってください．

なお，[BREAK]キーでBASICに強制復帰しますが，その後のデータは以前の物が使われます．

時間切れでコンストラクションが終わるとゲームがスタートし，オリジナル・コースを走っているときは"ORG"マークが画面右上に表示されます．

データのセーブは，$4000～$4BB7を**MSAVE**するか，**RUN360**でゲーム全体をセーブするのもいいでしょう．

最後に

当ゲームの'85年度版を移植された方も

これぐらいのスピードがよいようです

表1　アドレス・マップ

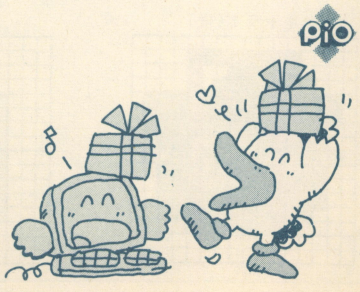
アドレス	内　容
2210	沿石，草の移動処理
22F0	遠山の移動処理
233E	敵を発生するか
2480	コース・データから画面書き込み
2495	自分は接触しているか
2585	接触中の処理
260C	自車の表示
2672	RPMの表示
2743	スピードからRPMの割り出し
28E7	スピード加速
2900	スピード減速
2918	自車移動
2950	RPM上下操作
2990	PRMに対してキー入力
2A20	PRMに相当する入力拒否
2A5C	残り時間の減算
2A90	RPM相当の点数加算
2AE0	初期変数設定
2B2D	初期画面設定
2D18	自車を消す
2DB0	コンストラクション・モード
2E1D	オリジナル・データかどうか
2E34	ゲーム・オーバー時の処理
2E9B	キャラクタ設定
2EC5	タイトル画面表示
2F06	同上，ネオン効果
308A	キャラクタ・データ
370B	タイトル・データ

表2　ワーク・エリア

アドレス	内　容
4000～4BB7	地図データ
7000～7100	変数エリア

おられるので，今回はアドレス・マップをしっかり書いておきました．

"走れスカイラインって面白いから，エンジン回転計も付けてJRで遊ぼうよ"という友人羽山正伸君(仮名)の一言が，このゲームを作るキッカケとなりました．何か要望がありましたら，どんどんお手紙くださいね．それでは．



▶PiOなポケコン・クリーニング法！まず用意するものは，テッシュペーパーと，レコード・クリーナーと，レコード・スプレー．最初にクリーナーに付いているブラシでキーの間のゴミを払います．そしてティッシュペーパーにスプレーを吹き付け，それでLCDをふきます．これであなたのポケコンはピカピカ！　P.S. ポケコンを使うときにはカバーを必ず付けましょう．そうしないとウラ面にキズがたくさん付きますよっ！

(SPCの復活を願う雨しこう)

リスト1 MAYACCYU RACE '86 BASICリスト

```
100 REM ************************
110 REM *                      *
120 REM *   MAYACCYU RACE'86   *
130 REM *                      *
140 REM * by CYOJIN GAME (UMC) *
150 REM *                      *
160 REM ************************
170 REM
180 CLEAR $1FFF:POKE 0,0:COLOR 7,0:CLS :
A=USR($F3E):TEMPO 50
190 A=USR($2F06):PICK A:IF (A<>$20)*(A<>
$12) THEN 190
200 IF A=$12 THEN COLOR 4,0:CLS: COLOR 7
:LOCATE 8,4:PRINT "03000":A=USR($2DBO)
210 COLOR 7,0:CLS
220 A=USR($2F48):LOCATE 8,4:PRINT "0300"
:FOR A=0 TO 1000:NEXT
230 A=USR($2F52)
240 IF (PEEK($7032)=0)*(PEEK($7033)=0) T
HEN SOUND PEEK($7001)*300,1:GOTO 230
250 IF PEEK($7032)=1 THEN FOR A=0 TO 30:
SOUND RND(1)*2000,1:NEXT
260 IF PEEK($7032)=1 THEN FOR A=2000 TO
10 STEP -50:SOUND A,2:NEXT
270 IF PEEK($7033)=1 THEN 300
280 IF PEEK($7032)=2 THEN SOUND 700,10:P
OKE $7032,0
290 GOTO 230
300 A=USR($2E34):FOR A=0 TO 5000:NEXT:CO
LOR 7,0:CLS:A=USR($2F3E)
310 A=USR($2F06):PICK A:IF (A<>$20)*(A<>
$12) THEN 310
320 IF A=$12 THEN COLOR 4,0:CLS: COLOR 7
:LOCATE 8,4:PRINT "03000":A=USR($2DBO)
330 COLOR 7,0:CLS
340 A=USR($2F88):LOCATE 8,4:PRINT "0300"
:FOR A=0 TO 1000:NEXT :GOTO 230
350 REM Machine area $2000-$3A0B Data ar
ea $4000-$4BB7
360 SAVE "MAYACCYU_86_B":MSAVE "MAYACCYU
 86 M",$2000,$4BB7
```

リスト2 MAYACCYU RACE '86 マシン語リスト

```
2000 CE C3 9F A6 00 81 88 27:06
2008 03 7E 20 89 86 00 A7 00:57
2010 A7 01 A7 02 A7 03 A7 04:A6
2018 86 88 A7 20 4C A7 21 4C:35
2020 A7 22 4C A7 23 4C A7 24:F6
2028 4C A7 40 4C A7 41 4C A7:5A
2030 42 4C A7 43 4C A7 44 4C:FB
2038 A7 60 4C A7 61 4C A7 62:B0
2040 4C A7 63 4C A7 64 01 01:AF
2048 01 FF 70 20 FF 70 22 B6:D7
2050 70 22 8B 04 B7 70 22 FE:68
2058 70 22 86 04 A7 00 A7 01:6B
2060 A7 02 A7 03 A7 04 86 05:89
2068 A7 20 A7 21 A7 22 A7 23:22
2070 A7 24 A7 40 A7 41 A7 42:83
2078 A7 43 A7 44 A7 60 A7 61:E4
---------------------------------
SUM  A3 B2 0C 4A 90 B6 3C 71:9E

2080 A7 62 A7 63 A7 64 FE 70:8C
2088 20 09 8C C2 DF 27 03 7E:FE
2090 20 03 A6 00 81 82 27 09:FC
2098 09 8C C2 BF 26 F4 7E 21:CF
20A0 1F 09 86 00 A7 01 A7 02:FF
20A8 A7 03 86 88 A7 20 4C A7:72
20B0 21 4C A7 22 4C A7 23 4C:98
20B8 A7 24 4C A7 40 4C A7 41:32
20C0 4C A7 42 4C A7 43 4C A7:5E
20C8 44 4C A7 60 4C A7 61 4C:37
20D0 A7 62 4C A7 63 4C A7 64:B6
20D8 01 01 01 FF 70 20 FF 70:01
20E0 22 B6 70 22 8B 04 B7 70:20
20E8 22 FE 70 22 86 04 A7 00:E3
20F0 A7 01 A7 02 A7 03 A7 04:A6
20F8 86 05 A7 20 A7 21 A7 22:E3
---------------------------------
SUM  27 86 FE ED 2C 97 62 AB:68

2100 A7 23 A7 24 A7 40 A7 41:64
2108 A7 42 A7 43 A7 44 A7 60:C5
2110 A7 61 A7 62 A7 63 A7 64:26
2118 FE 70 20 08 7E 20 98 A6:72
2120 00 81 82 27 09 09 8C C2:8A
2128 3F 26 F4 7E 21 7C B6 00:FA
2130 A7 00 A7 01 A7 02 86 82:00
2138 A7 20 4C A7 21 4C A7 22:F0
2140 4C A7 40 4C A7 41 4C A7:5A
2148 42 01 01 01 FF 70 20 FF:D3
2150 70 22 B6 70 22 8B 04 B7:20
2158 70 22 FE 70 22 86 04 A7:53
2160 00 A7 01 A7 02 86 05 A7:83
2168 20 A7 21 A7 22 A7 40 A7:3F
2170 41 A7 42 FE 70 20 7E 21:57
2178 25 01 01 01 A6 00 81 81:D0
---------------------------------
SUM  74 DF D8 98 89 E9 84 05:BE

2180 27 09 09 8C C2 1F 26 F4:C0
2188 7E 21 D7 09 86 00 A7 01:AD
2190 86 82 A7 20 4C A7 21 4C:2F
2198 A7 22 4C A7 40 4C A7 41:30
21A0 4C A7 42 01 01 01 FF 70:A7
21A8 20 FF 70 22 B6 70 22 8B:84
21B0 04 B7 70 22 FE 70 22 86:63
21B8 04 A7 00 A7 01 A7 02 86:82
21C0 05 A7 20 A7 21 A7 22 A7:04
21C8 40 A7 41 A7 42 FE 70 20:9F
21D0 08 7E 21 82 01 01 01 A6:D2
21D8 00 81 81 27 07 09 8C C1:86
21E0 E0 26 F4 39 A7 20 86 00:80
21E8 A7 00 FF 70 20 FF 70 22:C7
21F0 B6 70 22 8B 04 B7 70 22:20
21F8 FE 70 22 86 04 A7 00 86:47
---------------------------------
SUM  CE 25 2F F9 C4 C6 5F 81:85

2200 05 A7 20 FE 70 20 7E 21:F9
2208 DD 01 01 01 01 01 01 01:E4
2210 CE C4 00 C6 20 A6 00 81:9F
2218 00 26 11 09 8C C1 DF 26:92
2220 01 39 C1 00 26 02 C6 20:09
2228 5A 7E 22 15 C1 01 27 0F:07
2230 C1 00 27 0B C1 1E 27 07:00
2238 C1 1F 27 03 7E 22 5E 86:8E
2240 00 A7 00 FF 70 20 FF 70:A5
2248 22 B6 70 22 8B 04 B7 70:20
2250 22 FE 70 22 86 04 A7 00:E3
2258 FE 70 20 7E 22 1B 81 DC:A6
2260 27 0E 81 DE 27 0A 81 E0:26
2268 27 06 81 E2 27 02 20 09:E2
2270 A7 1E 86 00 A7 00 7E 22:92
2278 1B 81 DD 27 0E 81 DF 27:35
---------------------------------
SUM  DF E6 C8 99 E9 9B AC 73:C9

2280 0A 81 E1 27 06 81 E3 27:24
2288 02 20 09 A7 22 86 00 A7:21
2290 00 7E 22 1B 81 7F 27 02:E4
2298 20 22 A7 1E 86 00 A7 00:34
22A0 FF 70 20 FF 70 22 B6 70:46
22A8 22 8B 04 B7 70 22 FE 70:68
22B0 22 A6 00 A7 1E 86 04 A7:BE
22B8 00 7E 22 E7 81 80 27 02:B1
22C0 20 22 A7 22 86 00 A7 00:38
22C8 FF 70 20 FF 70 22 B6 70:46
22D0 22 8B 04 B7 70 22 FE 70:68
22D8 22 A6 00 A7 22 86 04 A7:C2
22E0 00 7E 22 E7 7E 22 1B FE:40
22E8 70 20 7E 22 1B 01 01 01:4E
22F0 B6 70 03 B1 70 04 27 01:76
22F8 39 81 1C 27 03 7E 23 1A:BB
---------------------------------
SUM  31 B2 83 AB 42 3F 55 FA:E1

2300 CE C1 C0 A6 00 01 B7 70:1D
2308 09 A6 01 A7 00 08 8C C1:AC
2310 DF 26 F6 B6 70 09 7E 24:CC
2318 8A 39 81 1D 27 03 01 39:C5
2320 01 CE C1 DF A6 00 09 B7:D5
2328 70 09 A6 00 A7 01 09 8C:5C
2330 C1 BF 26 F6 B6 70 09 B7:82
2338 C1 C0 7F 70 03 39 B6 70:D2
2340 0B 81 0F 27 04 7C 70 0B:BD
2348 39 7F 70 0B B6 70 0A CE:31
2350 C1 E0 81 00 27 04 08 4A:9F
2358 20 F8 86 81 A7 00 FF 70:35
2360 20 FF 70 22 B6 70 22 8B:84
2368 04 B7 70 22 FE 70 22 86:63
2370 05 A7 00 FE 70 20 39 01:74
2378 01 01 B6 70 0A CE C1 E0:A1
---------------------------------
SUM  82 52 60 CA 53 7D 52 7D:9D

2380 81 00 27 04 08 4A 20 F8:16
2388 FF 70 26 09 FF 70 28 08:3D
2390 08 FF 70 2A CE C1 E0 B6:C6
2398 70 05 A7 00 08 BC 70 2A:7A
23A0 26 F8 FE 70 28 08 4C A7:AF
23A8 00 08 8C C2 00 26 F8 4C:C0
23B0 01 81 E4 26 02 86 DC B7:A7
23B8 70 05 86 7F FE 70 28 A7:B7
23C0 00 4C A7 02 86 20 A7 01:43
23C8 FF 70 20 FF 70 22 B6 70:46
23D0 22 8B 04 B7 70 22 FE 70:68
23D8 22 B6 70 08 81 02 26 05:FE
23E0 7F 70 08 20 05 86 07 7C:25
23E8 70 08 A7 00 A7 02 39 01:02
23F0 01 01 FE 70 24 A6 00 48:82
23F8 48 44 44 44 44 44 81 02:1F
---------------------------------
SUM  0A B4 84 A2 00 33 22 DE:17

2400 27 03 7E 24 1B B6 70 0A:17
2408 81 04 26 01 39 01 01 01:E8
2410 01 01 7A 70 0A 01 01 01:F9
2418 7E 24 72 81 01 27 03 7E:3E
2420 24 38 B6 70 0A 81 1B 26:4E
2428 01 39 01 01 01 01 01 7C:BB
2430 70 0A 01 01 01 7E 24 72:91
2438 81 03 27 03 7E 24 55 B6:5B
2440 70 0A 81 1B 26 01 39 81:F7
2448 1A 26 01 39 7C 70 0A 7C:EC
2450 70 0A 7E 24 72 81 04 27:3A
2458 03 7E 24 72 B6 70 0A 81:C8
2460 04 26 01 39 81 05 26 01:11
2468 39 7A 70 0A 7A 70 0A 7E:9F
2470 24 72 39 01 01 FE 70 24:63
2478 08 FF 70 24 39 01 01 01:D7
---------------------------------
SUM  A3 73 AD DD E8 D9 FC 9D:FA

2480 BD 23 F2 BD 24 75 BD 23:08
2488 7A 39 B7 C1 DF 7F 70 03:FC
2490 39 FF 00 00 FF FE 70 30:D5
2498 86 00 AB 00 AB 01 AB 02:8A
24A0 AB 03 AB 04 AB 20 AB 21:F4
24A8 AB 22 AB 23 AB 24 AB 40:55
24B0 AB 41 AB 42 AB 43 AB 44:B6
24B8 81 00 26 01 39 86 C4 A7:D2
24C0 00 4C A7 01 4C A7 02 4C:35
24C8 A7 03 4C A7 04 4C A7 20:B4
24D0 4C A7 21 4C A7 22 4C A7:1C
24D8 23 4C A7 24 4C A7 40 4C:B9
24E0 A7 41 4C A7 42 4C A7 43:53
24E8 4C A7 44 FF 70 20 FF 70:35
24F0 22 B6 70 22 8B 04 B7 70:20
24F8 22 FE 70 22 86 07 A7 00:E6
---------------------------------
SUM  C5 9F A6 EA ED 33 46 26:80

2500 A7 01 A7 02 A7 03 A7 04:A6
2508 A7 20 A7 21 A7 22 A7 23:22
2510 A7 24 A7 40 A7 41 A7 42:83
2518 A7 43 A7 44 86 00 B7 70:82
2520 01 B7 70 0B 86 33 B7 C1:64
2528 55 86 30 B7 C1 54 01 01:D9
2530 01 01 01 7A 70 00 CE C3:7E
2538 6D FF 70 30 86 01 B7 70:BA
2540 32 B6 70 00 81 00 26 05:04
2548 BD 2D 6D 20 14 CE C1 11:2B
2550 B6 70 00 08 4A 81 00 26:1F
2558 FA 86 DB A7 00 86 00 A7:2F
2560 01 CE C5 58 86 00 A7 02:1B
2568 A7 03 A7 04 A7 05 A7 06:AE
2570 A7 07 A7 20 A7 21 A7 22:06
2578 A7 26 A7 27 A7 40 39 01:BC
---------------------------------
SUM  F5 9C 1F 85 12 29 FE DC:4A

2580 01 01 01 01 01 B6 70 32:5D
2588 81 00 26 01 39 86 02 B7:20
2590 70 32 CE C1 E0 86 00 A7:3E
2598 00 08 8C C4 00 26 F8 CE:44
25A0 C5 E0 86 04 A7 00 08 8C:6A
25A8 C8 00 26 F8 BD 23 7A BD:FD
25B0 22 10 BD 23 7A BD 22 10:7B
25B8 BD 23 7A BD 22 10 BD 23:29
25C0 7A BD 22 10 BD 23 7A BD:80
25C8 22 10 BD 23 7A BD 22 10:7B
25D0 BD 23 7A BD 22 10 BD 23:29
25D8 7A BD 22 10 BD 23 7A BD:80
25E0 22 10 BD 23 7A BD 22 10:7B
25E8 BD 23 7A BD 22 10 BD 23:29
25F0 7A BD 22 10 BD 23 7A BD:80
25F8 22 10 BD 23 7A BD 22 10:7B
---------------------------------
SUM  AC FB F5 76 03 98 19 87:4D

2600 BD 23 7A BD 22 10 BD 23:29
2608 7A 01 01 01 FE 70 30 86:A1
2610 97 A7 00 4C A7 01 4C A7:25
2618 02 4C A7 03 4C A7 04 4C:3B
2620 A7 20 4C A7 21 4C A7 22:F0
2628 4C A7 23 4C A7 24 4C A7:20
2630 40 4C A7 41 4C A7 42 4C:F5
2638 A7 43 4C A7 44 FF 70 22:B2
2640 B6 70 22 8B 04 B7 70 22:20
2648 FE 70 22 86 06 A7 00 A7:6A
2650 01 A7 02 A7 03 A7 04 A7:A6
2658 20 A7 21 A7 22 A7 23 A7:22
2660 24 A7 40 A7 41 A7 42 A7:83
2668 43 A7 44 39 01 01 01 01:6B
2670 01 01 CE C5 57 B6 70 01:13
2678 81 00 26 11 86 05 A7 00:EA
---------------------------------
SUM  68 EA 63 FD B9 4D D3 93:1E

2680 A7 20 A7 40 86 00 A7 21:FC
2688 A7 41 A7 01 39 08 81 01:53
```

リスト2 MAYACCYU RACE '86 マシン語リスト

```
2690 26 11 86 04 A7 00 A7 20:2F
2698 A7 40 86 00 A7 21 A7 41:1D
26A0 A7 01 39 08 81 02 26 11:A3
26A8 86 04 A7 00 A7 20 A7 40:DF
26B0 86 00 A7 21 A7 41 A7 01:DE
26B8 39 08 81 03 26 11 86 04:86
26C0 A7 00 A7 20 A7 40 86 00:DB
26C8 A7 21 A7 41 A7 01 39 08:99
26D0 81 04 26 11 86 06 A7 00:EF
26D8 A7 20 A7 40 86 00 A7 21:FC
26E0 A7 41 A7 01 39 08 81 05:57
26E8 26 11 86 06 A7 00 A7 20:31
26F0 A7 40 86 00 A7 21 A7 41:1D
26F8 A7 01 39 08 81 06 26 11:A7
----------------------------
SUM  98 97 69 32 64 13 72 79:2C

2700 86 06 A7 00 A7 20 A7 40:E1
2708 86 00 A7 21 A7 41 A7 01:DE
2710 39 08 81 07 26 11 86 02:88
2718 A7 00 A7 20 A7 40 86 00:DB
2720 A7 21 A7 41 A7 01 39 08:99
2728 81 08 26 11 86 02 A7 00:EF
2730 A7 20 A7 40 86 00 01 01:36
2738 01 01 01 01 39 08 20 FE:63
2740 01 01 01 B6 C1 54 81 30:7F
2748 27 02 20 11 B6 C1 55 81:A7
2750 33 27 02 20 08 86 00 B7:C1
2758 70 01 7E 26 72 B6 C1 54:52
2760 81 30 27 02 20 11 B6 C1:82
2768 55 81 34 27 02 20 08 86:E1
2770 01 B7 70 01 7E 26 72 B6:F5
2778 C1 54 81 30 27 02 20 11:20
----------------------------
SUM  1F 3F D8 42 BF 67 42 14:F4

2780 B6 C1 55 81 36 27 02 20:CC
2788 08 86 01 B7 70 01 7E 26:5B
2790 72 B6 C1 54 81 30 27 02:17
2798 20 11 B6 C1 55 81 37 27:DC
27A0 02 20 08 86 02 B7 70 01:DA
27A8 7E 26 72 B6 C1 54 81 30:92
27B0 27 02 20 11 B6 C1 55 81:A7
27B8 38 27 02 20 08 86 02 B7:C8
27C0 70 01 7E 26 72 B6 C1 54:52
27C8 81 30 27 02 20 11 B6 C1:82
27D0 55 81 39 27 02 20 08 86:E6
27D8 03 B7 70 01 7E 26 72 B6:F7
27E0 C1 54 81 31 27 02 20 11:21
27E8 B6 C1 55 81 30 27 02 20:C6
27F0 08 86 03 B7 70 01 7E 26:5D
27F8 72 B6 C1 54 81 31 27 02:18
----------------------------
SUM  69 37 51 C7 57 93 DE 82:02

2800 20 11 B6 C1 55 81 31 27:D6
2808 02 20 08 86 04 B7 70 01:DC
2810 7E 26 72 B6 C1 54 81 31:93
2818 27 02 20 11 B6 C1 55 81:A7
2820 34 27 02 20 08 86 04 B7:C6
2828 70 01 7E 26 72 B6 C1 54:52
2830 81 31 27 02 20 11 B6 C1:83
2838 55 81 35 27 02 20 08 86:E2
2840 05 B7 70 01 7E 26 72 B6:F9
2848 C1 54 81 31 27 02 20 11:21
2850 B6 C1 55 81 39 27 02 20:CF
2858 08 86 05 B7 70 01 7E 26:5F
2860 72 B6 C1 54 81 32 27 02:19
2868 20 11 B6 C1 55 81 30 27:D5
2870 02 20 08 86 06 B7 70 01:DE
2878 7E 26 72 B6 C1 54 81 32:94
----------------------------
SUM  D7 92 68 38 57 C8 54 95:11

2880 27 02 20 11 B6 C1 55 81:A7
2888 34 27 02 20 08 86 06 B7:C8
2890 70 01 7E 26 72 B6 C1 54:52
2898 81 32 27 02 20 11 B6 C1:84
28A0 55 81 35 27 02 20 08 86:E2
28A8 07 B7 70 01 7E 26 72 B6:FB
28B0 C1 54 81 32 27 02 20 11:22
28B8 B6 C1 55 81 39 27 02 20:CF
28C0 08 86 07 B7 70 01 7E 26:61
28C8 72 B6 C1 54 81 33 27 02:1A
28D0 20 11 B6 C1 55 81 30 27:D5
28D8 02 20 08 86 08 B7 70 01:E0
28E0 7E 26 72 39 01 01 01 CE:20
28E8 C1 55 6C 00 A6 00 81 3A:E3
28F0 27 03 7E 27 43 86 30 A7:6F
28F8 00 09 20 EE 01 01 01 01:1B
----------------------------
SUM  21 9D 44 D4 69 71 66 BA:D0

2900 CE C1 55 6A 00 A6 00 81:75
2908 2F 27 03 7E 27 43 86 39:00
2910 A7 00 09 20 EE 01 01 01:C1
2918 B6 70 03 81 1D 27 03 7E:6F
2920 29 33 FE 70 30 8C C3 60:A9
2928 26 01 39 09 FF 70 30 BD:C5
2930 24 95 39 B6 70 03 81 1C:B8
2938 27 03 7E 29 50 FE 70 30:BF
2940 8C C3 7B 26 01 39 08 FF:31
2948 70 30 BD 24 95 39 01 01:51
2950 81 1E 27 03 7E 29 6D B6:93
2958 C1 54 81 33 27 02 20 0A:1C
2960 B6 C1 55 81 30 27 02 20:C6
2968 01 39 7E 28 E7 81 1F 27:8E
2970 03 7E 29 8A B6 C1 54 81:80
2978 30 27 02 20 0A B6 C1 55:4F
----------------------------
SUM  1C 28 30 B4 33 CA 3A 7F:DE

2980 81 33 27 02 20 01 39 7E:B5
2988 29 00 39 01 01 01 01 01:67
2990 B6 70 40 B7 70 41 7C 70:BA
2998 40 B6 70 40 81 03 26 03:53
29A0 7F 70 40 B6 70 41 81 01:18
29A8 27 06 81 02 27 02 20 01:FA
29B0 39 B6 70 03 B7 70 04 BD:4A
29B8 E8 CB B7 70 03 7E 29 18:9C
29C0 B6 70 40 B7 70 41 7C 70:BA
29C8 40 B6 70 40 81 03 26 03:53
29D0 7F 70 40 B6 70 41 01 01:98
29D8 01 01 81 02 27 02 20 01:CF
29E0 39 B6 70 03 B7 70 04 BD:4A
29E8 E8 CB B7 70 03 7E 29 18:9C
29F0 B6 70 40 B7 70 41 7C 70:BA
29F8 40 B6 70 40 81 03 26 03:53
----------------------------
SUM  F4 8E 40 3E 96 30 3C 86:88

2A00 7F 70 40 01 01 01 01 01:34
2A08 01 01 01 01 01 01 01 01:08
2A10 01 B6 70 03 B7 70 04 BD:12
2A18 E8 CB B7 70 03 7E 29 18:9C
2A20 B6 70 01 81 00 27 0E 81:5E
2A28 01 27 0A 81 02 27 06 81:63
2A30 03 27 02 20 03 7E 29 F0:E6
2A38 81 04 27 0A 81 05 27 06:69
2A40 81 06 27 02 20 03 7E 29:7A
2A48 C0 81 07 27 06 81 08 27:25
2A50 02 20 FE 7E 29 90 01 01:59
2A58 01 01 01 01 CE C1 8C 6A:89
2A60 00 A6 00 81 2F 27 02 20:9F
2A68 07 86 39 A7 00 09 20 EF:85
2A70 CE C1 88 86 00 AB 00 AB:F3
2A78 01 AB 02 AB 03 AB 04 01:0C
----------------------------
SUM  BE F4 8C A2 91 1C CC 45:9E

2A80 01 81 F0 27 01 39 86 01:5A
2A88 B7 70 33 39 01 01 01 01:97
2A90 B6 70 01 B7 70 42 CE C1:1F
2A98 4B 6C 00 A6 00 81 3A 27:3F
2AA0 02 20 07 86 30 A7 00 09:8F
2AA8 20 EF B6 70 42 81 00 26:1E
2AB0 02 20 06 7A 70 42 7E 2A:FC
2AB8 96 CE C1 06 A6 00 A1 40:B2
2AC0 2B 08 A1 40 27 01 39 08:7D
2AC8 20 F2 CE C1 06 A6 40 A7:34
2AD0 00 08 8C C1 0C 26 F6 39:B6
2AD8 01 01 01 01 01 01 01 01:08
2AE0 CE 70 00 86 00 A7 00 08:73
2AE8 8C 70 50 26 F8 86 31 B7:D8
2AF0 70 11 86 30 B7 70 10 B7:25
2AF8 70 12 B7 70 13 B7 70 14:F7
----------------------------
SUM  F9 D0 31 42 F6 89 CF F6:80

2B00 B7 70 15 86 05 B7 70 00:EE
2B08 7F 70 08 7F 70 0B 7F 70:E0
2B10 32 7F 70 33 7F 70 40 86:09
2B18 DC B7 70 05 86 0F B7 70:C4
2B20 0A CE C3 6D FF 70 30 CE:75
2B28 40 00 FF 70 24 CE C5 C0:26
2B30 86 06 A7 00 08 8C C5 E0:6C
2B38 26 F8 CE C1 00 86 00 A7:DA
2B40 00 08 8C C4 00 26 F8 CE:44
2B48 C1 C0 86 D4 A7 00 4A A7:73
2B50 01 4C A7 02 4C A7 03 4C:38
2B58 A7 04 4A A7 05 4A A7 06:98
2B60 86 D3 A7 07 4C A7 08 A7:A9
2B68 09 86 D6 A7 0A 4C A7 0B:14
2B70 4C A7 0C 4C A7 0C 4C A7:F1
2B78 0D 4A A7 0E 4A 0F 86 D5:C0
----------------------------
SUM  8B 44 67 24 E4 B6 0D 70:71

2B80 A7 10 4A A7 11 4A A7 12:BC
2B88 A7 13 4C A7 14 4C A7 15:C9
2B90 86 D7 A7 16 4C A7 17 4C:70
2B98 A7 18 4C A7 19 4A A7 1A:D6
2BA0 4A A7 1B 4A A7 1C 86 D5:74
2BA8 A7 1D 4C A7 1E 4A A7 1F:E5
2BB0 CE C1 00 B6 70 10 A7 06:72
2BB8 B6 70 11 A7 07 B6 70 12:1D
2BC0 A7 08 B6 70 13 A7 09 B6:4E
2BC8 70 14 A7 0A B6 70 15 A7:17
2BD0 0B 86 30 A7 46 A7 47 A7:43
2BD8 48 A7 49 A7 4A A7 4B A7:C2
2BE0 89 A7 8A A7 8B A7 8C 86:A5
2BE8 31 A7 88 86 DB A7 12 A7:21
2BF0 13 A7 14 A7 15 A7 16 86:CD
2BF8 30 A7 54 A7 56 86 33 A7:88
----------------------------
SUM  57 EC 51 9C F0 93 E7 9E:38

2C00 55 86 E4 A7 92 A7 93 A7:D9
2C08 94 A7 95 A7 96 A7 97 A7:F2
2C10 79 A7 5B A7 5C A7 5D 86:08
2C18 E6 A7 78 A7 5A A7 5E A7:B2
2C20 5F 86 E5 A7 98 A7 7A A7:D1
2C28 7E A7 7F 86 48 A7 00 86:9F
2C30 49 A7 01 A7 81 86 2D A7:73
2C38 02 86 53 A7 03 A7 40 A7:13
2C40 4E 86 43 A7 04 A7 0E A7:1E
2C48 41 86 41 A7 0F 86 52 A7:3D
2C50 10 A7 1E A7 43 A7 8E 86:7A
2C58 4F A7 1D A7 42 86 45 A7:6E
2C60 44 A7 50 A7 83 86 47 A7:D9
2C68 1F 86 41 A7 51 86 50 A7:5B
2C70 4F A7 8F 86 DD A7 52 86:67
2C78 54 A7 80 86 4D A7 82 A7:1E
----------------------------
SUM  64 AA 63 0D D8 CB 6A EC:77

2C80 90 86 44 A7 52 86 D7 A7:57
2C88 CF CE C5 00 86 06 A7 00:95
2C90 A7 01 A7 02 A7 03 A7 04:A6
2C98 A7 40 A7 41 A7 42 A7 43:A2
2CA0 A7 44 A7 80 A7 81 A7 82:63
2CA8 A7 83 A7 0E A7 0F A7 10:4C
2CB0 A7 4E A7 4F A7 50 A7 51:DA
2CB8 A7 52 A7 8E A7 8F A7 90:9B
2CC0 86 03 A7 12 A7 13 A7 14:B7
2CC8 A7 15 A7 16 86 05 A7 92:3D
2CD0 A7 93 A7 94 A7 95 A7 96:EE
2CD8 A7 97 86 00 A7 8C A7 1D:BB
2CE0 A7 1E A7 1F CE C5 58 86:FC
2CE8 00 A7 00 A7 01 A7 02 A7:9F
2CF0 03 A7 04 A7 05 A7 06 A7:AE
2CF8 07 A7 20 A7 21 A7 22 A7:06
----------------------------
SUM  75 51 39 25 32 33 86 35:44

2D00 23 A7 24 A7 25 A7 26 A7:2E
2D08 27 A7 40 01 01 01 01 01:13
2D10 BD 25 92 39 01 01 01 FF:AF
2D18 FE 70 30 86 00 A7 00 A7:72
2D20 01 A7 02 A7 03 A7 04 A7:A6
2D28 20 A7 21 A7 22 A7 23 A7:22
2D30 24 A7 40 A7 41 A7 42 A7:83
2D38 43 A7 44 FF 70 22 B6 70:E5
2D40 22 8B 04 B7 70 22 FE 70:68
2D48 22 86 04 A7 00 A7 01 A7:A2
2D50 02 A7 03 A7 04 A7 20 A7:C5
2D58 21 A7 22 A7 23 A7 24 A7:26
2D60 40 A7 41 A7 42 A7 43 A7:A2
2D68 44 39 01 01 01 7C 70 33:9F
2D70 7F C1 12 39 01 01 01 B7:45
2D78 70 36 B6 00 04 48 48 48:38
----------------------------
SUM  67 B5 04 E8 DC EA 86 F1:45

2D80 BB 70 36 49 49 49 A7 00:E3
2D88 FF 70 34 FF 70 24 BD 2F:22
2D90 F0 BD 22 10 BD 24 80 BD:FD
2D98 23 3E BD 2A 5C B6 70 33:FD
2DA0 81 01 27 07 FE 70 34 08:5A
2DA8 7E 2D D0 39 01 01 01 01:B8
2DB0 86 DC B7 70 05 86 0F B7:DA
2DB8 70 0A C6 00 7F 70 08 7F:B6
2DC0 70 0B 7F 70 33 BD 2E 06:8E
2DC8 5C C1 10 26 FB CE 40 00:5C
2DD0 BD 2E 10 81 63 26 05 86:90
2DD8 00 7E 2D 77 81 7A 26 05:48
2DE0 86 04 7E 2D 77 81 78 26:CB
2DE8 05 86 02 7E 2D 77 81 76:A6
2DF0 26 05 86 01 7E 2D 77 81:55
2DF8 62 26 05 86 03 7E 2D 77:38
----------------------------
SUM  5E 1C 94 F2 8C 7C D6 83:61

2E00 7E 2D D0 01 01 01 BD 23:5E
2E08 7A 01 01 01 39 01 01 01:B9
2E10 FF 70 34 BD E8 CB FE 70:81
2E18 34 39 01 01 01 B6 40 40:A6
2E20 81 13 26 01 39 86 0F B7:40
2E28 C5 1D B7 C5 1E B7 C5 1F:17
2E30 39 01 01 01 CE C1 06 A6:77
2E38 00 B7 70 10 A6 01 B7 70:05
2E40 11 A6 02 B7 70 12 A6 03:9B
2E48 B7 70 13 A6 04 B7 70 14:1F
2E50 A6 05 B7 70 15 CE C1 00:76
2E58 86 47 A7 17 86 41 A7 18:11
2E60 86 4D A7 19 86 45 A7 1A:1F
2E68 86 00 A7 1B 86 4F A7 1C:E0
2E70 86 56 A7 1D 86 45 A7 1E:30
2E78 86 52 A7 1F CE C5 17 86:CE
----------------------------
```


▶10月号p.28のBASICコンパイラは…さんへ。3年間というのは確かにパソコンにとって長いですが，大事に使えばそんなことにはならないと思います。おそらく，むしゃくしゃしたからといって，パソコンにやつあたりをしてるんじゃないですか？月に1度は温泉旅行に連れていくぐらい自分の愛機を大切にしませう。 P.S. 実は，BASICコンパイラは…さんは私の友人です。

（10月号でPiOPiOに載ってるんるん気分のRTY）

```
SUM  B6 16 63 EB 5D F8 17 C9:4F

2E80 18 A7 00 A7 01 A7 02 A7:B7
2E88 03 A7 04 A7 05 A7 06 A7:AE
2E90 07 A7 08 A7 01 A7 01 39:3F
2E98 01 01 01 CE 30 8A FF 70:FA
2EA0 60 CE D1 80 FF 70 62 FE:4E
2EA8 70 60 A6 00 08 FF 70 60:4D
2EB0 FE 70 62 A7 00 08 FF 70:EE
2EB8 62 8C D8 00 27 03 7E 2E:9C
2EC0 A7 39 01 01 FF CE 37 0B:F1
2EC8 FF 70 60 CE C1 00 FF 70:CD
2ED0 62 FE 70 60 A6 00 08 FF:DD
2ED8 70 60 FE 70 62 A7 00 08:4F
2EE0 FF 70 62 8C C4 00 27 03:4B
2EE8 7E 2E D1 CE C7 6F 86 0F:16
2EF0 A7 00 A7 02 A7 04 A7 06:A8
2EF8 A7 82 A7 83 A7 84 A7 85:AA
-----------------------------
SUM  96 47 0E 68 06 65 90 12:60

2F00 A7 86 39 01 01 01 CE C5:FC
2F08 A0 B6 71 00 A7 00 08 8C:02
2F10 C7 20 26 F8 7C 71 00 81:73
2F18 07 26 05 86 01 B7 71 00:E1
2F20 01 01 01 86 20 B7 70 43:13
2F28 86 FF 4A 81 00 26 FB 7A:EB
2F30 70 43 B6 70 43 81 00 27:C4
2F38 03 7E 2F 28 01 01 BD 2E:C5
2F40 9B BD 2E C5 39 01 01 01:87
2F48 BD 2A E0 BD 2E 1D 39 01:09
2F50 01 01 BD 25 85 BD 2D 18:6B
2F58 BD 2F F0 BD 22 10 BD 22:AA
2F60 F0 BD 24 80 BD 23 3E BD:2C
2F68 24 95 B6 70 32 81 00 26:B8
2F70 0D BD 2A 20 B6 70 32 81:ED
2F78 00 26 03 BD 26 0C BD 2A:FF
-----------------------------
SUM  46 8F C7 4F 62 93 C0 AE:4E

2F80 90 BD 2A 5C 39 01 01 01:0F
2F88 BD 2B 03 BD 2E 1D 39 01:2D
2F90 01 01 FF FF 00 00 FF FF:FE
2F98 00 00 FF FF 00 00 FF FF:FC
2FA0 00 00 FF FF 00 00 FF FF:FC
2FA8 00 00 FF FF 00 00 FF FF:FC
2FB0 00 00 FF FF 00 00 FF FF:FC
2FB8 00 00 FF FF 00 00 FF FF:FC
2FC0 00 00 FF FF 00 00 FF FF:FC
2FC8 00 00 FF FF 00 00 FF FF:FC
2FD0 00 00 FF FF 00 00 FF FF:FC
2FD8 00 00 FF FF 00 00 FF FF:FC
2FE0 00 00 FF FF 00 00 FF FF:FC
2FE8 00 00 FF FF 00 00 FF FF:FC
2FF0 CE C4 00 A6 00 81 88 27:68
2FF8 03 7E 30 79 86 00 A7 00:57
-----------------------------
SUM  1F 2B 51 2C ED 9F 5D 1D:CD

3000 A7 01 A7 02 A7 03 A7 04:A6
3008 86 88 A7 20 4C A7 21 4C:35
3010 A7 22 4C A7 23 4C A7 24:F6
3018 4C A7 40 4C A7 41 4C A7:5A
3020 42 4C A7 43 4C A7 44 4C:FB
3028 A7 60 4C A7 61 4C A7 62:B0
3030 4C A7 63 4C A7 64 01 01:AF
3038 01 FF 70 20 FF 70 22 B6:D7
3040 70 22 8B 04 B7 70 22 FE:68
3048 70 22 86 04 A7 00 A7 01:6B
3050 A7 02 A7 03 A7 04 86 05:89
3058 08 09 08 09 08 09 08 09:44
3060 08 09 08 09 08 09 08 09:44
3068 08 09 08 09 08 09 08 09:44
3070 08 09 08 09 08 09 FE 70:A1
3078 20 09 8C C3 9F 27 03 7E:BF
-----------------------------
SUM  1D 17 04 5D D4 BD 31 8D:E4

3080 2F F3 7E 20 00 01 01 01:C3
3088 01 01 00 00 00 3C 42 42:C2
3090 3C 00 00 02 02 00 02 02:44
3098 00 00 3C 02 02 3C 40 40:FC
30A0 3C 00 3C 02 02 3C 02 02:BC
30A8 3C 00 00 42 42 3C 02 02:00
30B0 00 00 3C 40 40 3C 02 02:FC
30B8 3C 00 3C 40 40 3C 42 42:B8
30C0 3C 00 3C 42 42 00 02 02:00
30C8 00 00 3C 42 42 3C 42 42:80
30D0 3C 00 3C 42 42 3C 02 02:3C
30D8 3C 00 00 00 08 00 00 08:4C
30E0 00 00 00 00 08 00 00 08:10
30E8 08 10 0E 18 30 60 30 18:16
30F0 0E 00 00 00 7E 00 7E 00:0A
30F8 00 00 70 18 0C 06 0C 18:BE
-----------------------------
SUM  EA 04 A0 DE 58 47 CD 53:2B

3100 70 00 3C 42 02 0C 10 00:0C
3108 10 00 1C 22 4A 56 4C 20:5A
3110 1E 00 3C 42 42 3C 42 42:9E
3118 00 00 7C 42 42 3C 42 42:C0
3120 7C 00 3C 40 40 00 40 40:B8
3128 3C 00 7C 42 42 00 42 42:C0
3130 7C 00 7C 40 40 3C 40 40:34
3138 7C 00 7C 40 40 3C 40 40:34
3140 40 00 3C 40 40 0C 42 42:8C
3148 3C 00 00 42 42 3C 42 42:80
3150 00 00 00 10 10 00 10 10:40
3158 00 00 3C 02 02 00 02 02:44
3160 3C 00 00 42 44 38 44 42:80
3168 00 00 00 40 40 00 40 40:00
3170 3C 00 3E 49 49 00 49 49:9E
3178 00 00 3C 42 42 00 42 42:44
-----------------------------
SUM  42 00 B2 8B 75 D2 87 49:96

3180 00 00 3C 42 42 00 42 42:44
3188 3C 00 3C 42 42 3C 40 40:B8
3190 00 00 18 24 42 42 4A 24:2E
3198 1A 00 3C 42 42 3C 44 42:9C
31A0 41 00 40 40 40 3C 02 02:41
31A8 02 00 3C 02 02 00 02 02:46
31B0 00 00 00 42 42 00 42 42:08
31B8 3C 00 00 42 42 00 42 24:26
31C0 18 00 00 49 49 00 49 49:3C
31C8 3E 00 42 42 24 18 24 42:64
31D0 42 00 00 42 42 3C 02 02:06
31D8 00 00 7E 02 04 18 20 40:FC
31E0 7E 00 00 00 10 20 7E 20:4C
31E8 10 00 00 08 08 08 2A 1C:6E
31F0 08 00 00 00 08 1C 2A 08:66
31F8 08 00 00 00 08 04 7E 04:96
-----------------------------
SUM  0B 00 08 8F BD B8 55 67:D3

3200 08 00 00 00 00 00 00 00:08
3208 00 7E 20 10 08 00 00 00:B6
3210 00 00 00 00 3C 04 3C 44:C0
3218 3A 00 40 40 5C 62 42 62:1C
3220 5C 00 00 00 3C 40 40 42:5A
3228 3C 00 02 02 3A 46 42 46:48
3230 3A 00 00 00 3C 42 7E 40:76
3238 3C 00 0C 12 10 7C 10 10:06
3240 10 00 00 00 3A 46 3A 02:CC
3248 3C 00 40 40 5C 62 42 42:FE
3250 42 00 08 00 18 08 08 08:7A
3258 1C 00 04 00 0C 04 04 44:78
3260 38 00 40 40 44 48 50 68:FC
3268 44 00 18 08 08 08 08 08:84
3270 1C 00 00 00 36 49 49 49:2D
3278 49 00 00 00 5C 62 42 42:8B
-----------------------------
SUM  DB 7E 12 EC FA 59 F9 09:AC

3280 42 00 00 00 3C 42 42 42:44
3288 3C 00 00 00 5C 62 62 5C:B8
3290 40 40 00 00 3A 46 46 3A:80
3298 02 02 00 00 5C 62 40 40:42
32A0 40 00 00 00 3C 40 38 04:F8
32A8 78 00 10 10 7C 10 10 12:46
32B0 0C 00 00 00 42 42 42 46:18
32B8 3A 00 00 00 42 42 42 24:24
32C0 18 00 00 00 41 49 49 49:34
32C8 36 00 00 00 42 24 18 24:D8
32D0 42 00 00 00 42 42 3E 02:06
32D8 3C 00 00 00 7E 04 18 20:F6
32E0 7E 00 0E 10 10 20 10 10:EC
32E8 0E 00 00 08 08 08 08 08:36
32F0 08 00 70 08 08 04 08 08:9C
32F8 70 00 7E 00 00 00 00 00:EE
-----------------------------
SUM  8E 42 0C 30 CD FF CD 47:EC

3300 00 00 00 00 00 00 00 00:00
3308 FF FF 00 00 00 00 00 00:FE
3310 FF FF 00 3C 42 FF BD FF:37
3318 66 00 07 0F 18 3F 60 FF:32
3320 80 B6 FF FF 00 FF 00 FF:32
3328 81 BD E0 F0 18 FC 06 FF:27
3330 01 6D B6 80 FF 80 FF 41:63
3338 63 3E BD 81 FF 00 FF 00:DD
3340 00 00 6D 01 FF 01 FF 82:EF
3348 C6 7C 00 00 00 01 03 1F:65
3350 1C 0F 3F 7F C0 FF 00 FF:A7
3358 00 FF FF FF 00 FF 00 FF:FB
3360 00 FF FC FE 03 FF 00 FF:FA
3368 00 FF 00 00 00 80 C0 F8:37
3370 38 F0 78 FF 80 9C B6 92:03
3378 B6 9C 02 FF 03 72 DA 8A:2C
-----------------------------
SUM  99 30 7A B6 B5 46 73 EF:56

3380 DA 72 00 FF 00 E7 DB DB:E8
3388 C7 DF 40 FF C0 4E 5B 51:9F
3390 5B 4E 1E FF 01 39 6D 45:B2
3398 6D 39 80 FF FF 80 FF 40:E3
33A0 60 3F 03 FF FF 00 FF 10:AF
33A8 30 E0 00 FF FF 00 FF 00:0D
33B0 00 00 C0 FF FF 00 FF 0B:C5
33B8 0C 07 01 FF FF 01 FF 02:14
33C0 06 FC 00 00 00 00 01 01:05
33C8 07 01 0F 38 E0 80 00 00:AF
33D0 80 E0 FF 00 00 00 00 00:5F
33D8 00 00 F0 1C 07 01 00 00:14
33E0 01 07 00 00 00 80 80 80:88
33E8 E0 80 1F 39 36 2F 6F 60:EC
33F0 6F 6F 70 B9 DF 6F 77 7B:47
33F8 7D 7F FF C3 BD 7E 7E 81:F8
-----------------------------
SUM  5F 50 2E 01 75 0D 83 A8:8B

3400 7E 7E 0E 9D FB F6 EE DE:64
3408 BE FE F8 9C 6C F4 F6 06:AC
3410 F6 F6 76 79 47 78 1F 10:C9
3418 08 07 FF F9 FD 07 F2 1F:1C
3420 10 E0 7E 81 FF FF 00 FF:EC
3428 00 00 FF 9F BF E0 4F F8:84
3430 08 07 6E 9E E2 1E F8 08:1B
3438 10 E0 00 00 00 01 01 01:F3
3440 07 01 0F 38 E0 80 00 00:AF
3448 80 E0 FF 00 00 00 00 00:5F
3450 00 00 F0 1C 07 01 00 00:14
3458 01 07 00 00 00 80 80 80:88
3460 E0 80 1F 39 36 2F 6F 60:EC
3468 6F 6F 70 B9 DF 6F 77 7B:47
3470 7D 7F FF C3 BD 7E 7E 81:F8
3478 7E 7E 0E 9D FB F6 EE DE:64
-----------------------------
SUM  34 14 00 0F FF 7A 0F CD:AC

3480 BE FE F8 9C 6C F4 F6 06:AC
3488 F6 F6 76 79 47 78 1F 10:C9
3490 08 07 FF F9 FD 07 F2 1F:1C
3498 10 E0 7E 81 FF FF 00 FF:EC
34A0 00 00 FF 9F BF E0 4F F8:84
34A8 08 07 6E 9E E2 1E F8 08:1B
34B0 10 E0 00 00 00 01 01 01:F3
34B8 07 01 0F 38 E0 80 00 00:AF
34C0 80 E0 FF 00 00 00 00 00:5F
34C8 00 00 F0 1C 07 01 00 00:14
34D0 01 07 00 00 00 80 80 80:88
34D8 E0 80 1F 39 36 2F 6F 60:EC
34E0 6F 6F 70 B9 DF 6F 77 7B:47
34E8 7D 7F FF C3 BD 7E 7E 81:F8
34F0 7E 7E 0E 9D FB F6 EE DE:64
34F8 BE FE F8 9C 6C F4 F6 06:AC
-----------------------------
SUM  74 94 EA 0E 70 78 17 F5:F4

3500 F6 F6 76 79 47 78 1F 10:C9
3508 08 07 FF F9 FD 07 F2 1F:1C
3510 10 E0 7E 81 FF FF 00 FF:EC
3518 00 00 FF 9F BF E0 4F F8:84
3520 08 07 6E 9E E2 1E F8 08:1B
3528 10 E0 00 41 E3 33 1D 0E:72
3530 07 1B F0 F9 FD FE FB FB:FC
3538 6A EA 78 FD FE FF 80 BE:04
3540 80 BE 7C FE FF FF F0 EF:95
3548 EE FD 00 04 0E 18 C0 68:3D
3550 DC BC 3D 7E 7F 7F 7F 39:09
3558 07 3F EA EA EB FB FB F9:F4
3560 F6 EF 80 DD 80 DD 00 D5:74
3568 94 63 FF FF FF FF 3F FC:2E
3570 FB 7F FE FE FE FE FC 3C:AA
3578 C0 F8 7F 7F 7F 3F 0F 07:8A
-----------------------------
SUM  2D 48 67 2A 35 56 64 92:87

3580 00 00 DE FF BF BF BF 3F:59
3588 1F 07 E3 D5 B6 FF EF F7:79
3590 F8 F0 BF FF 7F DF BF 0F:D2
3598 03 00 FC FC FC FC F8 F8:E3
35A0 E0 00 00 00 00 00 00 00:E0
35A8 00 FF 00 00 00 00 00 00:FF
35B0 FF FF 00 00 00 00 00 FF:FD
35B8 FF FF 00 00 00 00 FF FF:FC
35C0 FF FF 00 00 00 FF FF FF:FB
35C8 FF FF 00 00 FF FF FF FF:FA
35D0 FF FF 00 FF FF FF FF FF:F9
35D8 FF FF FF FF FF FF FF FF:F8
35E0 FF FF FE 82 82 82 82 82:86
35E8 82 FE 00 00 00 00 00 00:80
35F0 CC FF 00 00 00 00 00 00:CB
35F8 CC FF 00 00 00 00 00 33:FE
-----------------------------
SUM  0D EB 79 4F 6F 17 E2 EC:14

3600 33 FF 00 00 00 00 00 33:65
3608 33 FF 00 00 00 00 00 00:32
3610 CC FF 00 00 00 00 00 00:CB
3618 CC FF 00 00 00 00 00 00:CB
3620 33 FF 00 00 00 00 00 00:32
3628 33 FF FE FE FE FE FE FE:26
3630 FE FE FE FE FE FE 00 00:F4
3638 00 00 00 00 00 00 FE FE:FC
3640 FE FE FE FF FF FF F0 F0:D8
3648 F0 F0 FF FF FF FF 0F 0F:FA
3650 0F 0F F0 F0 F0 F0 FF FF:DC
3658 FF FF 0F 0F 0F 0F FF FF:38
3660 FF FF 00 00 00 00 0F 0F:1C
```

リスト2 MAYACCYU RACE '86 マシン語リスト

```
3668 0F 0F 00 00 00 00 F0 F0:FE
3670 F0 F0 0F 0F 0F 0F 00 00:1C
3678 00 00 F0 F0 F0 F0 00 00:C0
--------------------------------
SUM  5C F2 F8 F8 F8 F8 F8 2B:51

3680 00 00 F0 F0 F0 F0 F0 F0:A0
3688 F0 F0 0F 0F 0F 0F 0F 0F:3A
3690 0F 0F FF FF FF FF 00 00:1A
3698 00 00 00 00 00 00 FF FF:FE
36A0 FF FF 0F 0F 0F 0F F0 F0:1A
36A8 F0 F0 F0 F0 F0 F0 0F 0F:BE
36B0 0F 0F 00 0B 1C 2A 49 08:BD
36B8 08 08 10 10 10 92 54 38:5E
36C0 10 00 08 10 20 7F 20 10:F7
36C8 08 00 10 08 04 FE 04 08:2E
36D0 10 00 00 00 00 00 00 00:10
36D8 00 00 00 00 00 00 00 00:00
36E0 00 00 00 00 00 00 00 00:00
36E8 00 00 00 00 00 00 00 00:00
36F0 00 00 00 00 00 00 00 00:00
36F8 00 00 00 00 00 00 00 00:00
--------------------------------
SUM  2D 05 25 2D 4D 36 BE 55:1A

3700 00 00 00 00 00 00 00 00:00
3708 00 00 00 F9 FF F9 FC FD:EA
3710 FA FC FD FB FD FD F9 FF:E0
3718 F9 FB FC FB FF FD FC FC:DF
3720 FF FB FD FA FD FB FD FC:E2
3728 FE FC FA FF FF FD FD FD:E9
3730 FE FD 57 2E 55 43 48 49:A9
3738 59 41 4D 41 20 50 52 45:2F
3740 53 45 4E 54 FF FC FE FC:2F
3748 FB FB FE 20 20 20 20 20:94
3750 20 20 20 20 20 20 20 20:00
3758 FF FF FF FA FF FF FA FE:ED
3760 FB FA FA F9 F9 FA FD FE:D6
3768 FF FE FB FC FD FB FA FE:E4
3770 FC FD FA FC FF 52 41 43:C4
3778 49 4E 47 20 20 47 41 4D:F3
--------------------------------
SUM  F3 CE 35 F6 BF 47 36 45:6D

3780 45 FA FA FF F9 FE F9 FF:27
3788 FE FF FC F9 FF FA FD FF:E7
3790 FA FB FA FA FE FF F9 FF:DE
3798 FC FA FC FA FB FD FE FC:DE
```

```
37A0 FD FF FC FD FD FE F9 FD:E6
37A8 FA F9 FB FB F2 EB EC FF:B1
37B0 FF F2 F2 FD EB FD FB EB:AE
37B8 FF EB F2 EC FE FB FA F2:AD
37C0 F9 EB EC EC FC FC EC EC:8C
37C8 F9 FB EB F0 FA EF F0 20:C8
37D0 F0 FE FC EF F0 FC FD F0:B2
37D8 FA EF FA F0 FB EB F1 FB:A5
37E0 F3 EE FC EF FE FE EF EF:A6
37E8 FF FD F0 EF FF EF 20 EF:D8
37F0 EF FF FA F0 FD EF FA EF:AD
37F8 F0 20 FB FD EF EF F9 F0:CF
--------------------------------
SUM  DB A0 75 53 93 72 93 86:61

3800 FA F9 FF F0 F9 F0 FD EF:B7
3808 FF FD F0 EF FB EF F9 EF:AD
3810 E7 F1 F1 E8 FF ED E7 FB:7F
3818 F0 F1 F1 F1 EF F4 20 ED:B3
3820 EC FE F9 FD E8 EE FE F4:A8
3828 FB FB F3 EF FA EF FD EF:AD
3830 EF FF FC F0 FC 20 EF FB:E0
3838 F0 20 FB FA EF FA F1 F2:D1
3840 ED F4 F2 EC F0 FD FB ED:94
3848 F2 F2 EE F9 FB F9 F9 FD:B5
3850 FE FC FA FD FB FA FD FC:DF
3858 FF F9 FB FA FB FC F9 F9:D6
3860 FD FB FE FE 20 FD FA FB:06
3868 F9 F9 FC FD FB FF F9 FC:DA
3870 FC FF FC FE F9 FA FB FC:DF
3878 FD FC FA FB FE FD FE E9:D0
--------------------------------
SUM  61 BA 79 5E A2 96 AE 51:29

3880 FB FA FD FE FA FC FA FC:DC
3888 FF FA FB FF FC FA F2 F2:CD
3890 F2 F2 FE FD F2 F2 FC FF:BE
3898 FD F2 F2 F9 FF F2 ED EE:A6
38A0 F2 F2 F9 FD F2 F2 EC FF:A9
38A8 FE F9 FC FF FF FE FB EF:D9
38B0 FC F9 F4 F0 FE F9 EF EB:AA
38B8 F1 FC F9 EB F1 FD FB F3:AD
38C0 FC F9 F4 F3 F9 FA FF FE:CC
38C8 FC FB FD FF FE FE F9 EF:D7
38D0 FD FC F3 EF FC F9 F0 EF:AF
38D8 FD F9 F9 E9 F2 F2 EC ED:95
38E0 F2 F2 EE E9 F2 F2 F9 FF:97
38E8 FB FD FE FA FF FF FE EF:DB
```

```
38F0 E8 F1 FC E7 F1 F1 E8 F4:7A
38F8 FB FF FE F4 FD FB FC F3:D3
--------------------------------
SUM  88 80 8D 52 8B 80 55 45:8C

3900 FB FC F4 EF FB FB F4 F9:BD
3908 FF FA FC FD FE FB FE EF:D8
3910 FD F1 EC EF F9 FD F0 FA:A9
3918 F1 F2 F2 EC F1 F2 F2 ED:83
3920 F2 F2 EE ED F2 F2 EE FE:8F
3928 FC FC FB FC FF FD FB FD:E3
3930 FC FD F9 FD FE F9 FA FA:DA
3938 FE FE FE F9 FB F9 FD FD:E1
3940 FC FF FD FE FF FD FE FF:EF
3948 FC F9 FD FE FA FE FB FF:E2
3950 FE FB FD F9 FB 20 20 20:4A
3958 20 20 20 20 20 20 20 20:00
3960 20 FB FC FD FC FC FE FC:06
3968 FB FC FB FA FD FE F9 FB:DB
3970 FA FA FE FD F9 4B 45 59:D1
3978 20 20 F5 2C F6 2C F7 2C:A6
--------------------------------
SUM  1B E6 AF DB C9 72 20 7B:61

3980 F8 FA FB FC FF FB FE FE:DF
3988 FE FC FE FF FC F9 FB FD:E4
3990 FE FF 20 20 20 20 20 20:BD
3998 20 20 20 20 20 20 20 20:00
39A0 20 20 20 20 FB FC FE FB:70
39A8 FC FB FA FB FF FC F9 FA:DA
39B0 FB FE 57 49 54 48 20 20:75
39B8 43 4F 4E 53 54 52 55 43:71
39C0 54 49 4F 4E F9 FE FD FE:2C
39C8 F9 FC FE F9 FA FA FC FA:D6
39D0 F9 FB FD F9 FD FE FB F9:D9
39D8 FE FE FA FE FB FA FB F9:DD
39E0 FB FE FB FC FC FE FB FC:E1
39E8 FE FA FA FE F9 FB FC F9:D9
39F0 F9 FA FC FF FF 53 54 41:D5
39F8 52 54 20 20 73 70 61 63:8D
--------------------------------
SUM  F6 01 4D 49 2F 72 40 16:84

3A00 65 F9 FE F9 FA FD FC FF:47
3A08 F9 FD FA FA FF FF 00 00:E8
--------------------------------
SUM  5E F6 F8 F3 F9 FC FC FF:2F
```

リスト3 MAYACCYU RACE '86 コース・データ

```
4000 41 01 C0 C0 80 80 40 40:42
4008 00 C0 C0 80 80 40 C2 82:04
4010 82 42 42 02 C2 C2 82 42:50
4018 42 02 01 01 C0 80 80 40:46
4020 00 00 C0 C0 80 40 40 00:80
4028 C3 C3 83 83 43 03 03 09:DE
4030 C8 C8 88 88 48 08 08 C8:C0
4038 88 10 10 D3 93 93 53 13:07
4040 13 D3 D3 93 53 53 13 D2:D7
4048 D2 92 4A 0A CA CA 8A 8A:60
4050 4A 0A 0A C9 89 89 49 09:8B
4058 09 C9 C9 C0 80 80 40 00:9B
4060 00 C3 C3 83 43 43 03 C3:55
4068 C3 83 43 43 03 C2 C2 82:D5
4070 82 42 D2 92 92 52 52 12:70
4078 D1 D1 91 41 41 01 01 C0:77
--------------------------------
SUM  66 31 F7 A0 5F 5E E0 A4:6F

4080 80 80 40 00 00 C0 C0 80:40
4088 40 40 00 C3 C3 83 43 43:0F
4090 03 03 C3 93 93 53 53 13:A8
4098 D2 D2 92 52 52 12 D2 C2:80
40A0 82 82 42 02 02 C1 81 81:0D
40A8 41 01 C1 C1 81 41 41 01:C8
40B0 C0 80 80 40 00 00 C0 80:40
40B8 48 48 08 CB CB 8B 4B 0B:0F
40C0 0B CB 83 43 43 03 C2 C2:66
40C8 82 42 42 02 02 C2 82 82:D0
40D0 42 02 02 C1 C1 81 41 41:CB
40D8 01 C1 C9 89 49 49 09 09:B8
40E0 C8 88 88 48 48 00 C0 C0:E8
40E8 80 40 40 00 00 C3 83 83:C9
40F0 43 03 03 C3 83 83 43 43:98
40F8 03 C2 C2 82 42 42 02 C2:51
--------------------------------
SUM  BE 3D 3D 92 52 4C 0B 7B:EE

4100 C2 82 42 42 02 02 C1 91:1E
4108 D3 93 53 53 13 D2 D2 92:55
4110 52 52 12 12 D2 92 92 52:10
4118 12 12 D1 89 49 09 09 C9:A2
4120 89 89 49 09 09 C8 88 88:45
4128 48 08 08 C8 88 88 48 48:C0
4130 08 D3 D3 93 53 53 13 13:0D
4138 D3 93 93 53 13 13 D2 92:D6
4140 92 52 12 12 D2 D2 92 52:90
4148 52 50 10 10 D3 93 93 53:0E
4150 80 80 00 C3 89 48 48 4B:27
```

```
4158 0B 0B 19 19 58 18 1B 1B:EE
4160 1B 59 19 42 02 41 81 41:D4
4168 C0 80 80 40 40 00 C0 C0:C0
4170 13 13 13 12 A1 E0 60 60:8C
4178 20 A0 20 23 23 22 E1 E1:0A
--------------------------------
SUM  22 29 36 9C B3 2D ED 00:EA

4180 C1 81 81 41 01 01 C0 80:46
4188 80 40 00 00 C0 80 40 40:80
4190 00 C3 C3 83 43 4B 0B 8A:2C
4198 4A 0A CA CA 8A C9 C9 09:0D
41A0 00 C0 C0 80 40 40 00 C3:43
41A8 C3 83 8B 4B 4B 0B CA 82:BE
41B0 42 02 02 C2 C2 82 42 42:D0
41B8 02 02 C1 81 91 51 11 11:4A
41C0 D1 D1 91 01 C0 80 80 40:34
41C8 00 00 C0 80 80 40 40 00:40
41D0 C3 C3 83 43 0B 0B CB CB:F8
41D8 8B 4B 4B 0B CA CA 8A 8A:D4
41E0 4A D2 D2 51 51 11 90 63:94
41E8 23 A3 63 A2 62 22 22 E2:53
41F0 C8 88 0B 0B D8 98 18 D8:C6
41F8 58 18 9B 5B 5B 1A 41 53:6F
--------------------------------
SUM  3E C9 16 C4 67 2D 11 F0:76

4200 13 52 51 11 D1 91 11 D0:0A
4208 52 50 10 D0 D0 90 D3 93:48
4210 53 92 52 D2 92 D9 99 99:A6
4218 58 18 DA 41 01 01 C1 81:CF
4220 81 41 01 01 C0 C0 80 40:04
4228 40 00 C0 C0 9B 9B 5B 1B:6C
4230 1B DA DA 42 42 02 C2 D2:E9
4238 92 52 52 12 D1 D1 91 51:CC
4240 01 01 C1 81 81 41 01 01:08
4248 C0 C0 18 18 D8 98 9B 58:10
4250 18 10 D3 D3 93 53 53 13:1A
4258 D3 D3 93 53 53 13 DA DA:A6
4260 9A 9A 5A 1A D2 D2 92 92:70
4268 52 12 12 D1 91 91 51 11:CB
4270 09 C9 C9 89 49 49 09 C8:87
4278 D0 90 50 50 10 10 D0 90:80
--------------------------------
SUM  EF 62 3E 8C 9D 24 EE 3C:06

4280 90 50 10 10 D3 D3 93 91:CA
4288 91 51 11 C9 89 49 1B DB:84
4290 DB 09 09 C9 9B 5B 5B 1B:22
```

```
4298 81 41 93 93 A1 A1 61 00:8B
42A0 C0 CB 8B 4B 61 21 E1 E1:A5
42A8 23 23 63 23 23 A2 62 8A:7D
42B0 4A 4A 0A C9 C9 89 49 09:0B
42B8 09 C9 00 C0 C0 80 40 40:52
42C0 00 C3 C3 83 83 43 03 03:D5
42C8 0B CA 8A 8A 4A 0A 0A CA:11
42D0 D2 92 52 52 12 12 D1 91:8E
42D8 91 51 11 11 D1 89 49 09:B0
42E0 09 C8 C8 88 48 48 08 C8:81
42E8 C8 88 88 48 08 20 E3 A3:CE
42F0 A3 63 63 23 E3 E3 A3 43:38
42F8 43 03 C2 C2 82 52 52 12:02
--------------------------------
SUM  D8 12 DA 51 0A 69 3D 62:27

4300 D2 D2 82 42 42 0A C9 C9:46
4308 89 49 49 09 C9 C9 89 49:88
4310 09 09 C8 90 90 50 50 10:AA
4318 D0 C8 88 48 48 08 CB CB:4E
4320 8B 8B 4B 0B 0B CB D3 93:A8
4328 53 53 13 D2 D2 92 92 52:D3
4330 12 12 D2 92 92 52 12 1A:98
4338 D9 D9 99 59 11 11 D1 91:28
4340 91 51 11 A0 A0 60 20 9B:4E
4348 5B 5B 1B DA DA 9A 52 12:83
4350 12 D2 92 82 42 02 02 C1:FF
4358 81 81 59 19 19 D9 99 99:98
4360 59 11 D0 D0 90 50 50 10:4A
4368 10 D0 90 90 50 10 10 D3:43
4370 93 93 CB 8B 8B 4B 0B A8:A8
4378 D2 92 92 52 12 CA CA 8A:78
--------------------------------
SUM  4A BA B8 3D B5 35 37 FC:16

4380 8A 4A 0A 0A C1 81 81 41:EC
4388 01 01 C1 81 81 41 41 01:48
4390 C0 C0 80 80 40 00 40 00:00
4398 00 C3 83 43 43 03 03 C3:D5
43A0 C3 83 43 43 0B CA CA 8A:F5
43A8 8A 42 02 02 C2 82 82 52:E8
43B0 52 12 D1 D1 91 91 51 11:8A
43B8 11 D1 91 91 51 11 11 D0:47
43C0 C0 80 40 40 00 C0 C0 80:C0
43C8 40 40 00 C3 83 83 43 03:8F
43D0 03 C3 83 83 43 03 0B CA:E7
43D8 8A 4A 4A 0A CA CA 8A 4A:90
43E0 4A 0A C9 C9 91 51 51 11:2A
43E8 D1 D1 91 91 51 11 09 C8:F7
```


▶10月号のp.170のYAMさん，英語を使うなら正しいスペルでお願いします．知らないのにむやみに乱用すると格好悪いですよ．まあユーザーの低年齢化も原因の1つかもわかりませんが．　ところでPiOももう22冊．

（毎月8日を楽しみにしているPC-66，80，S1のユーザーUFOマン）

```
43F0 88 88 48 08 08 D0 D0 90:98
43F8 50 CB CB 8B 8B 4B 42 42:CB
-------------------------------
SUM  7B 71 EF B2 79 40 B7 04:01

4400 02 C2 C2 82 42 42 02 02:90
4408 C1 81 81 41 01 01 C1 C1:88
4410 81 41 41 01 C0 D0 90 90:B4
4418 50 10 10 C0 80 80 40 40:B0
4420 00 C3 C3 83 43 43 03 C3:55
4428 C3 83 83 43 03 03 C2 82:56
4430 82 42 02 02 C2 82 82 42:D0
4438 02 02 C1 C1 81 09 C9 01:DA
4440 C0 C0 80 40 40 00 C0 C0:00
4448 80 80 40 00 00 C3 8B 8B:19
4450 03 C3 83 83 43 43 03 C2:17
4458 C2 82 42 42 02 C2 C2 82:D0
4460 82 4A 0A 0A C9 01 C1 C1:2C
4468 81 41 41 01 01 C0 80 80:C5
4470 40 00 08 C8 88 88 48 08:70
4478 08 CB CB 13 13 D3 D3 93:FD
-------------------------------
SUM  2B F9 40 F8 F6 48 0F 86:2F

4480 A0 60 60 20 E0 A2 62 8A:EE
4488 4A 4A 88 88 48 DB DB 9B:3D
4490 5B 5B 1B 5A 1A 1A E1 61:A1
4498 21 21 E0 E0 A0 E3 A3 09:31
44A0 09 89 D8 98 DB 5B 5B 8A:1D
44A8 4A 4A C0 80 80 80 C3 83:1A
44B0 83 43 C3 C3 83 12 D2 52:05
44B8 12 91 11 D0 10 10 C3 C3:2A
44C0 83 83 43 03 03 C3 83 83:18
44C8 43 43 03 C2 C2 82 42 42:13
44D0 02 C2 C2 82 82 42 02 02:D0
44D8 C1 81 81 41 41 01 C1 C9:D0
44E0 89 49 49 09 09 C8 80 80:F5
44E8 40 40 00 C0 C0 80 40 40:00
44F0 00 00 C3 83 83 43 03 03:12
44F8 D3 D3 93 53 53 13 C2 C2:76
-------------------------------
SUM  73 32 77 B4 F7 9D 81 C6:AB

4500 82 42 42 02 02 CA 8A 8A:E8
4508 4A 0A 0A C9 C9 89 49 49:0B
4510 11 D1 D1 91 91 51 11 11:48
4518 D0 90 90 50 10 10 C0 C0:E0
4520 80 40 40 00 D3 D3 93 93:CC
4528 53 13 13 D3 93 8B 4B 0B:C0
4530 0B CA 8A 8A 4A 0A 0A CA:11
4538 8A 8A 4A 0A 0A C9 89 89:4D
4540 51 11 11 D1 D1 91 51 51:48
4548 11 11 D0 80 80 40 00 00:32
4550 C0 80 80 40 40 10 D3 D3:F6
4558 93 53 53 13 D3 D3 93 4B:D0
4560 4B 0B CA CA 8A 4A 4A 0A:12
4568 CA CA 8A 4A 4A 0A 58 18:2C
4570 18 DB DB 9B 53 13 13 D3:B5
4578 93 93 53 DA DA 9A 5A 5A:7B
-------------------------------
SUM  8A 8C 0A 40 8B 9A DB 53:B3

4580 1A DA DA 9A 9A 52 12 12:78
4588 D1 91 91 51 11 11 D1 91:C8
4590 91 51 09 09 C8 C8 88 4B:54
4598 58 18 DB D0 90 90 50 10:98
45A0 10 D3 93 9B 5B 5B 1B DB:BD
45A8 DB 9B 5B 53 13 13 D2 92:AE
45B0 92 52 12 12 D2 92 92 52:50
45B8 12 12 D1 D1 91 51 51 19:12
45C0 D9 D9 91 51 51 11 11 D0:D7
45C8 90 90 50 18 18 D8 98 9B:A8
45D0 58 18 18 DB 9B 9B 53 13:FF
45D8 13 D3 93 93 53 13 13 D2:57
45E0 D2 92 5A 5A 1A 9A 9A 5A:C0
45E8 5A 1A D9 D9 11 D0 90 90:27
45F0 18 D8 D8 98 18 18 DB 1B:86
45F8 1B DB 9B 9A 5A 1A DA DA:53
-------------------------------
SUM  96 59 4F D1 C8 3F 79 FF:8E

4600 9A 5A 5A 1A 91 91 51 11:EC
4608 11 D1 11 D0 D0 90 50 50:C3
4610 10 D0 18 18 DB 9B 9B 5B:7C
4618 5B 1B DB DB 9B 5B 53 13:88
4620 13 D2 92 92 52 12 12 D2:51
4628 92 92 52 52 12 C9 89 89:B5
4630 49 09 09 C8 90 90 50 50:E3
4638 10 D0 D0 90 48 48 08 08:E0
4640 CB 8B 8B 4B 0B 0B CB 8B:98
4648 8B 4B 4B 23 E2 A2 A2 62:CC
4650 62 22 E2 E2 8A 4A 4A 0A:70
4658 C9 C9 A1 61 21 21 E1 A1:58
4660 A1 09 C8 C8 88 48 48 08:5A
4668 C8 88 88 48 08 08 CB 8B:86
4670 8B 4B 4B 0B CB CB A3 A3:08
4678 63 23 23 CA 8A 62 62 0A:CB
-------------------------------
SUM  EC 13 32 AF 90 5F 32 5A:5B

4680 CA CA 8A 4A 4A 0A C9 E1:66
4688 A1 A1 61 21 21 E1 A1 A1:08
4690 61 21 21 E0 C8 88 48 48:63
4698 08 C8 88 A0 60 20 20 E3:7B
46A0 A3 8B 4B 0B 0B CB 8B 8B:70
46A8 4B 0B 0B CA 8A 8A 42 02:83
46B0 02 C2 82 82 4A 4A 0A C9:2F
46B8 C9 89 49 49 11 D1 91 91:E8
46C0 51 51 11 D0 D0 90 50 50:83
46C8 10 E0 E0 A0 60 60 CA 8A:84
46D0 8A 4A 4A 0A C9 C9 81 41:7C
46D8 01 01 C1 81 81 C8 C8 88:DD
46E0 48 48 08 C8 C8 90 50 50:58
46E8 10 D3 D3 93 53 53 13 D3:D5
46F0 CB 8B 8B 4B 0B 0B CA 8A:96
46F8 8A 4A 4A 0A CA CA 8A 4A:90
-------------------------------
SUM  26 A1 61 36 ED 3C 54 2E:09

4700 52 12 12 D1 91 91 51 11:CB
4708 11 D1 D1 89 49 49 09 C8:9F
4710 C8 88 50 50 10 10 D0 90:70
4718 90 50 10 08 CB CB 8B 4B:64
4720 53 13 D3 D3 93 93 53 13:98
4728 13 D2 8A 8A 4A 0A 0A CA:21
4730 D2 92 52 52 12 D1 D1 91:4D
4738 51 49 09 C9 C9 89 49 49:50
4740 09 C8 C8 88 48 48 08 C8:81
4748 58 18 18 DB 9B 9B 5B 23:17
4750 23 E3 E3 A3 63 63 23 E2:57
4758 E2 9A 5A 1A 1A DA 9A A2:20
4760 62 22 22 E1 A1 A1 61 61:8B
4768 19 D9 D9 99 59 59 19 D8:07
4770 98 A0 60 60 20 DB DB 9B:60
4778 58 58 18 DB DB A3 A3 63:27
-------------------------------
SUM  15 CB 8B FF C2 41 41 0E:BC

4780 23 23 E3 A3 A3 63 63 23:58
4788 DA DA 9A 5A 62 22 E2 E2:F0
4790 9A 5A 5A 1A D9 D9 99 59:0C
4798 61 21 E1 E1 A1 61 61 21:C8
47A0 D8 D8 98 98 58 18 18 D8:40
47A8 98 90 50 10 10 D3 93 93:91
47B0 53 13 13 D3 D3 93 53 5B:60
47B8 1B DA DA 9A 5A 0A CA 8A:21
47C0 8A 4A 4A 0A D1 D1 91 51:AC
47C8 51 01 01 C1 81 81 49 09:68
47D0 09 C8 58 58 18 18 D8 98:21
47D8 98 60 20 20 E3 A3 A3 63:C4
47E0 1B DB DB 9B 5B 5B 1B DA:17
47E8 DA 9A 9A 62 22 22 E2 A2:38
47F0 A2 62 22 22 E1 E1 A1 61:0C
47F8 49 09 C9 C9 89 49 49 09:08
-------------------------------
SUM  32 20 B0 38 48 FB 43 0A:CA

4800 C8 80 80 40 00 00 C0 D0:98
4808 90 50 50 10 D3 D3 93 53:CC
4810 53 0B CB CB 8B 4B 4B 0B:20
4818 CA CA 8A 4A 4A 0A CA CA:50
4820 8A 4A 4A 0A C9 C9 91 91:DC
4828 51 11 11 D1 D1 91 51 51:48
4830 11 D0 D0 90 50 50 10 10:01
4838 D8 98 98 58 18 18 DB 9B:06
4840 9B 5B 1B 13 D3 93 93 53:70
4848 53 13 D2 D2 92 52 52 12:52
4850 D2 D2 92 52 52 12 0A C9:BF
4858 89 89 49 09 09 C9 89 89:48
4860 51 11 11 D0 D0 90 50 50:43
4868 10 D0 A0 A0 60 20 20 CB:8B
4870 8B 8B 4B 0B 0B CB 5B 1B:B8
4878 DA DA 9A 5A 5A 22 E2 A2:A8
-------------------------------
SUM  48 77 46 3D FF 47 5A 14:F6

4880 A2 62 62 22 E1 E1 A1 A1:8C
4888 61 21 19 D9 99 99 59 19:18
4890 19 E0 A0 A0 60 20 D0 D0:59
4898 90 50 50 08 CB CB 8B 4B:A4
48A0 4B 0B CB CB 8B 53 53 13:30
48A8 D2 D2 92 52 52 1A DA DA:A8
48B0 9A 9A 5A 1A 1A D9 A1 A1:DD
48B8 61 21 21 E1 D9 99 59 59:A8
48C0 19 D8 D8 A0 60 60 20 20:69
48C8 E0 A0 50 10 10 D3 93 93:E9
48D0 53 0B 0B CB CB 8B 4B 4B:20
48D8 0B CA 8A 8A 4A 0A 0A CA:11
48E0 CA 8A 62 62 22 E1 E1 A1:9D
48E8 A1 61 21 21 E1 89 59 19:20
48F0 19 D8 98 98 58 18 18 D8:81
48F8 98 A0 60 20 20 E3 A3 93:F1
-------------------------------
SUM  37 FB 7B FB 75 71 79 A9:B0

4900 53 13 13 D3 D3 8B 4B 4B:40
4908 0B CA CA 8A 4A 4A 0A CA:91
4910 52 52 1A 1A D9 99 99 59:3C
4918 59 21 E1 E1 A1 61 61 21:C0
4920 E0 E0 88 88 48 08 08 C8:F0
4928 88 88 48 10 10 D3 93 93:71
4930 53 53 0B CB CB 8B 4B 5B:78
4938 1B DA DA 9A 5A 5A 1A 12:49
4940 D2 92 92 52 12 12 D1 A1:DE
4948 A1 61 21 21 E1 A1 89 49:98
4950 09 09 C8 C8 88 48 10 10:92
4958 D0 90 90 50 10 10 D3 DB:0E
4960 9B 5B 5B 1B DB DB 9B 5B:18
4968 5B 1B DA DA 62 62 22 22:32
4970 E2 A2 A2 62 22 22 E1 89:36
4978 89 49 51 11 D1 D1 91 51:B8
-------------------------------
SUM  8C D2 C0 48 CF CA BB 83:3D

4980 11 09 C8 88 88 48 08 08:4A
4988 C8 88 90 50 10 D3 D3 93:79
4990 53 53 0B 0B CB 8B 8B 4B:E8
4998 0B 0B CA 8A 8A 4A 0A 0A:52
49A0 D2 92 92 52 12 12 D1 D1:0E
49A8 91 51 51 11 C9 C9 89 49:A8
49B0 49 09 09 C8 88 88 48 08:83
49B8 10 D0 90 98 58 18 18 DB:6B
49C0 DB 9B 5B 5B 1B 1B D3 93:C8
49C8 93 53 13 13 D2 92 92 52:54
49D0 12 12 D2 D2 9A 5A 5A 1A:30
49D8 D9 D9 99 59 51 11 11 D1:E8
49E0 91 91 51 11 11 D0 D0 90:C5
49E8 50 50 10 D0 C8 88 48 48:60
49F0 08 08 CB 8B 5B 5B 1B 1B:52
49F8 DB 93 93 53 13 13 D2 D2:1E
-------------------------------
SUM  10 00 41 88 C7 49 FF 82:6A

4A00 92 52 52 12 D2 D2 92 92:10
4A08 52 1A 1A D9 99 99 59 19:03
4A10 21 E1 E1 A1 61 61 21 E0:47
4A18 E0 A0 98 58 18 18 D8 98:10
4A20 90 50 10 10 D3 93 93 53:4C
4A28 13 1B DB 9B 9B 5B 1B 1B:D0
4A30 DA DA 9A 5A 52 12 D2 D2:B0
4A38 92 9A 5A 1A 1A D9 99 91:BD
4A40 51 11 11 D1 91 91 51 51:08
4A48 11 D8 D8 98 58 58 18 D8:F9
4A50 D0 90 90 50 10 18 DB 93:D6
4A58 93 5B 1B 13 D3 D3 93 5B:B0
4A60 53 13 D2 D2 9A 5A 52 12:62
4A68 12 D2 92 92 52 12 12 D1:4F
4A70 91 91 51 11 19 D9 D9 99:E8
4A78 59 51 11 D0 D0 90 90 50:CB
-------------------------------
SUM  08 67 1E 14 5F 66 A1 D7:DE

4A80 10 10 D0 90 90 50 48 08:B0
4A88 CB CB 8B 4B 4B 0B CB CB:58
4A90 8B 4B 4B 0B 0B D2 92 92:2D
4A98 52 12 12 D2 D2 92 52 52:50
4AA0 12 D1 D1 91 91 51 11 11:49
4AA8 D1 91 59 59 19 D8 98 98:35
4AB0 58 18 18 C0 80 80 40 40:C8
4AB8 00 C3 C3 83 43 5B 03 C3:6D
4AC0 C3 83 83 43 03 03 C2 82:56
4AC8 82 42 42 12 D2 D2 92 52:A0
4AD0 52 12 D1 D1 91 51 51 11:4A
4AD8 09 C9 89 89 49 09 09 C8:07
4AE0 88 88 50 50 10 D0 D0 90:F0
4AE8 90 50 10 10 CB 8B 8B 4B:2C
4AF0 0B 0B CB CB 8B 4B 4B 23:F0
4AF8 E2 E2 A2 A2 62 22 22 E2:90
-------------------------------
SUM  98 DA A9 61 9C BA 59 F0:1B

4B00 A2 A2 5A 5A 1A D9 D9 99:5D
4B08 59 59 19 D9 99 99 59 21:50
4B10 21 E0 E0 A0 60 60 20 18:79
4B18 D8 98 98 58 18 18 DB 9B:06
4B20 9B 5B 1B 1B E3 E3 A3 63:F8
4B28 63 23 E2 E2 A2 62 62 22:D2
4B30 E2 E2 A2 9A 5A 1A 1A D9:67
4B38 99 99 59 21 E1 E1 A1 61:70
4B40 61 21 19 D8 98 A0 60 20:2B
4B48 20 D8 A0 A0 60 18 18 DB:A3
4B50 9B 9B 5B 1B 1B E3 A3 A3:F0
4B58 63 23 23 DA 9A 9A 5A 1A:2B
4B60 1A DA D2 92 52 52 12 D1:DF
4B68 D1 91 91 51 11 09 C9 89:B0
4B70 89 49 09 09 C8 C8 88 48:44
4B78 48 D0 D0 98 58 58 18 DB:23
-------------------------------
SUM  A8 A7 56 D4 1B DA DD 61:AC

4B80 D3 93 93 13 D2 D2 92 52:94
4B88 52 12 12 D2 82 42 42 02:50
4B90 C1 C1 81 41 41 01 01 C1:48
4B98 81 81 41 01 01 C0 C0 80:45
4BA0 40 40 00 C0 C0 80 80 40:40
4BA8 00 00 C3 83 83 43 03 03:12
4BB0 C3 8B 8B 4B 4B 0B CA D2:16
-------------------------------
SUM  6A B2 B5 B5 24 A3 E2 AA:D9
```

クラブ

このコーナーは，PiO読者によるパソコン・クラブやサークルの紹介コーナーです．皆さんも仲間を集めてパソコン・ライフを充実させてください． P

デビルウィング・マン

❶PC-6001シリーズとX1シリーズ．
❷5名，15歳．
❸ソフトおよび情報の交換．会報の発行．
❹❶のユーザーで，中1～高3まで，60円切手同封の上，下記まで．
❺アニメクイズなどもやりたいと思っているので，アニメファンの方もどうぞ．
❻片岡泉(高1)
〒719-11 岡山県総社市三須682-10

ポケコン・プログレッシブ・ラボ(P.P.L.)

❶PC系ポケット・コンピュータ．
❷9名，約17歳．
❸会誌の発行，プログラムなどの情報交換，イラスト，その他．
❹60円切手を同封して下記まで．
❺ポケコンにこだわらず，いろんなことをしています．
❻川合徳男
〒939-13 富山県砺波市太郎丸470

マイコンクラブセンチュリー(M.C.C.)

❶PC-6001(mkII/66/SR)
❷17名，14歳．
❸毎月1回会報の発行，ソフトの制作・交換，半年に1回プログラム・コンテスト，etc.
❹PC-6000シリーズのユーザーならどなたでも．入会したい方は60円切手同封で，「入会希望」と書いて送ってください．入会案内書を送ります．
❺P6ユーザーのみなさん，ぜひこのクラブに入りましょう．かわいい(？)女の子が役員をしています．
❻岸田理(15歳)
〒590-01 大阪府堺市原山台1-7-8-409

PLAY

❶X1シリーズ．
❷2名，15歳．
❸月1回の会誌発行，およびソフト交換．
❹入会希望者は60円切手を同封の上，下記住所まで送ってください．案内書を送ります．
❺なし．
❻平賀敬行
〒465 愛知県名古屋市名東区天白町植田梅森坂21-21 梅森荘7-507

HARD CORE

❶ソードM5/pro/jr，またはタカラゲームパソコン/M5．
❷6名，15歳．
❸ソフト，情報交換の他に，発行時期未定の会誌発行．
❹「俺はM5が大好きだ！」って人なら誰でも．まずは連絡してください．
❺クラブと言っても，1人1人を大切にしていきたいと思います．自分でゲームが作れない人，大歓迎！ 会員は全国にいますヨ．
❻岩井浩之(16歳)
〒116 東京都荒川区荒川3-22-5

オール・マイコン・ユザーズ・クラブ(A.M.U.C.)

❶マイコン，ポケコンなどすべての機種．
❷約60名，約16歳．
❸月1回の会報発行，ソフト交換，オリジナル・ゲームの開発，人気ゲームBEST10など．
❹60円切手同封の上，「案内書希望」と書いて下記住所まで．
❺女性，イラストの描ける人，マシン語(Z80，6809など)がわかる人は，入会金，会費など無料です．ぜひ入会して会報作りに協力してください．
❻大辻昭男(高2)
〒346 埼玉県久喜市本町6-16-45

富士通マイコンクラブ(F.M.C.)

❶FM-7，77．
❷13名，16歳．
❸半年に1回オリジナル・ゲームコンテストを開いたり，みんなでわからない所などを教え合ったり，半年に1度ゲーム・ソフト大会を行なったり，アドベンチャーやロールプレイング・ゲームの必勝法を教え合ったり，ソフトの情報交換ももちろんの事．
❹はがきに自分の住所，氏名，年，TELなどを書いて，❻あてに気軽に送ってください．こちらから電話します．
❺F.M.Cには埼玉，東京，千葉などの会員がいます．自分でいうのもなんですが，なかなか良くできたクラブだと思います．マイコンが好きな人ならどなたでもよいです．ぜひ一度おはがきを！
❻菅政雄
〒339 埼玉県岩槻市諏訪3-3-12-505

OH PIOクラブ

❶機種は問いません．
❷結成したばかりなので数名しかいません．
❸会誌を1箇月に1回発行．会誌を通じて情報，ソフト交換，会員が多く集まれば，集会なども開いてみようと思います．他にも計画中で，どんどん充実させようと思っています．
❹年齢，性別は問いません．封書で「入会希望」と書き，返信用の60円切手を同封して送ってください．
❺受験生のみなさん，受験地獄を乗り切ろう！
❻鎌田英樹
〒062 北海道札幌市豊平区西岡4条5丁目

PC-RESEACHI-CIRCLE(P.C.R.C.)

❶PC-6000シリーズ，PC-6600シリーズ，PC-8000シリーズ，PC-8800シリーズ．
❷約40名，約15歳．
❸ソフト，ハードの情報交換．他サークルとの交流．
❹PiOとPCが大好きな人なら，老若男女を問いません．本部まで60円切手同封の上(必ず)連絡してください．とにかく「やりがい」の大きい人を望む!! 交流サークルも望む!!
❺みんなでとにかく頑張ってみようと思います．会誌では，ソフト交換，BASIC講座，We Like Game's，PC情報，らいぶらる，めんばーずえりあ，FREE RAM，スクエアーランド，私刑執行人，その他盛りだくさん．会誌は月1回，B5判20ページ前後．
❻中沢秀樹
〒245 神奈川県横浜市戸塚区和泉町696 P.C.R.C本部

編集部からのお知らせ

このコーナーに掲載を希望される場合は，クラブ名(正式な名称が決まっていない場合には仮名)と，❶～❻までの項目について詳しく明記し，必ず封書でお送りください．また会報なども同封していただければ幸いです． P

❶対象機種
❷現在の会員数および平均年齢
❸活動内容
❹入会資格および入会方法
❺読者へのコメント
❻代表者の氏名(本名)，年齢，住所

▶あけましておめでとうございます． P.S. 書いていて気が付いたのですが，このハガキが載る1月号は12月発売でしたね．ハハハ． 追伸 ギャンブラー歩く中岳おおにいちゃんたかぁ實弘くん，僕はロリコンぢゃないぞ!!
(とは言ったもののチャチャのファンだったことを思いだした奥野細道)

ミニサイズ・コーナー

ミニピオ

miniPiO

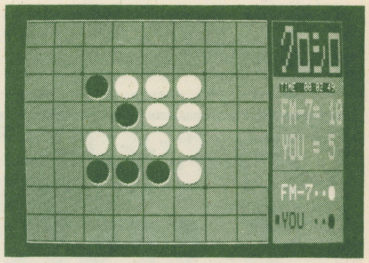
みんなで打ち込もう!

FM-7シリーズ
BASIC

クロシロ

■MEOU

さて後攻としてはどう打てばいい?



どんもほ〜，９月号に載ったMEOUどぇ〜す.

今度はオセロ・ゲームを作ってみました. とても弱いのですが，ヒマつぶしにでも遊んでみてください.

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	リストどおりに入力してRUN.
総　　評	ハハッ，ちょっと相手が弱いですね. でもスピーディでいいですよ.

むらぐるぶ

オールBASICですが，なるべく速くするようにしてます.

たとえば，コマを置くのを**CIRCLE**を使って少し変わった描き方をしています. まぁプログラムを見てやってください(このプログラム，最初は相手が１ゲーム中50分ぐらい考えたんですよ. 今でも２分以上考えるけど…).

あと，コマをひっくり返すルーチンは失敗しました.

たかびそあ

タイトルにでるのでそれを見てください.

変数表

変数名	内　　容
BAN(X,Y)	盤の状態
KAN(X,Y)	評価用
FM	FMのコマの数
YU	プレイヤーのコマの数
FMI	FMの色
YUI	プレイヤーの色
F	FMかプレイヤーかのフラグ
X,Y	コマを置くときのX,Y座標
CX,CY	カーソルX,Y座標
OX,OY	判定時のX,Yデータ
CX(i),CY(i)	判定時の方向データ
CH	判定時の返したコマの数
C	判定時のフラグ
KY$	キー入力用
YN$	キー入力用

ここではタイトルにでないことを書きます.

始まってすぐの"FIRST"の問いには Y か N で答えてください. Y は先攻(白)，N は後攻(黒)です.

なお D を押した場合はDEMOをしてくれます.

パスは何回でもできます.

.S.P

各見出しを逆に書いてみました.

ところでどなたか，サブシステムにプログラムを送りこんでお絵描きさせる方法を教えてください.

では最後に…ディスクがほしいよ〜.

✪参考文献

きしきし："REVERSE"，**PiO**，'85年８月号

クロシロ BASICリスト

```
0 REM---------- REM ハ トッテモ ヨイヨ!----------
10 GOSUB 950:GOTO 450
20 REM---------- コマ オキ ----------
30 CIRCLE(FNX(X)+1,FNY(Y)),23,ABS(F-1),,.95,.4
40 CIRCLE(FNX(X),FNY(Y)-1),23,F:PAINT(FNX(X),FNY(Y)),F
50 RETURN
60 REM---------- コマノカズ ----------
70 LINE(599,70)-(635,120),PSET,3,BF
80 SYMBOL (585,70),STR$(FM),2,3,5:SYMBOL (585,100),STR$(YU),2,3,5
90 RETURN
100 REM---------- コマハンテイ----------
110 IF BAN(X,Y)<>0 THEN RETURN
120 FOR I=1 TO 8:IF BAN(X+CX(I),Y+CY(I))=0 THEN 180
130 CH=0:OX=X:OY=Y
140 OX=OX+CX(I):OY=OY+CY(I):IF OX>8 OR OY>8 OR OX<1 OR OY<1 THEN 180
150 IF BAN(OX,OY)=0 THEN 180
160 IF BAN(OX,OY)<>F+1 THEN CH=CH+1:GOTO 140
170 IF BAN(OX,OY)=F+1 AND CH<>0 THEN GOSUB 30:BAN(X,Y)=F+1:C=1:GOSUB 200
180 NEXT:RETURN
190 REM---------- コマ カエシ----------
200 OX=X:OY=Y
210 A=X*10+Y:FOR Q=1 TO 60:IF KAN(Q)=A THEN KAN(Q)=0:GOTO 230
220 NEXT
230 FOR U=1 TO CH:X=X+CX(I):Y=Y+CY(I):PLAY "16404cg"
240 GOSUB 30:BAN(X,Y)=F+1:NEXT:X=OX:Y=OY
250 RETURN
260 REM---------- ﾄﾞｯﾁ ?----------
270 IF F=FMI THEN PRINT FNP$(62,18,10)+"●":PRINT FNP$(62,21,3)+"■" ELSE PRINT FNP$(62,21,10)+"●":PRINT FNP$(62,18,3)+"■"
280 RETURN
290 REM---------- コマカｿﾞエ----------
300 YU=0:FM=0:FOR I=1 TO 8:FOR U=1 TO 8
310 IF BAN(I,U)=YUI+1 THEN YU=YU+1
320 IF BAN(I,U)=FMI+1 THEN FM=FM+1
330 NEXT:NEXT:GOSUB 70
340 IF YU=0 OR FM=0 THEN 370
350 IF YU+FM<>64 THEN RETURN
360 LOCATE 63,7:PRINTCHR$(17)+CHR$(1)+"TIME: "+TIME$
370 LINE (12,48)-(467,143),XOR,7,BF
380 IF YU>FM THEN SYMBOL (16,50),"YOU WIN",8,13,2
390 IF YU<FM THEN SYMBOL (16,50),"FM7 WIN",8,13,2
400 IF YU=FM THEN SYMBOL (16,50),"D L O W",8,13,2
410 LOCATE24,19:PRINT CHR$(17)+CHR$(1)+"REPLAY ?(Y/N)":YN$=INPUT$(1):IF INSTR("YyﾝN",YN$)<>0 THEN RUN
420 COLOR=(1,1):COLOR=(3,3):COLOR=(7,7):CLS
430 GOTO 930
440 REM---------- INIT ----------
450 WIDTH80,25:DEFINT A-Z:DIM BAN(9,9),KAN(64),CX(8),CY(8):DEF FNX(X)=30*(X*2-1):DEF FNY(Y)=12*(Y*2-1):DEF FNP$(X,Y,C)=CHR$(18)+CHR$(X)+CHR$(Y)+CHR$(17)+CHR$(C)
460 LINE(0,0)-(480,192),PSET,4,BF:FM=2:YU=2:CX=4:CY=4
470 COLOR=(1,7):COLOR=(3,1):COLOR=(5,6):COLOR=(6,7):COLOR=(7,0)
480 FOR I=0 TO 8
490 LINE(I*60,0)-(I*60,192),PSET,0:LINE(0,I*24)-(480,I*24),PSET,0:LINE(I*60+1,0)-(I*60+1,192),PSET,0
500 NEXT
510 CIRCLE(120,48),5,0,,,F:CIRCLE(360,48),5,0,,,F
520 CIRCLE(120,144),5,0,,,F:CIRCLE(360,144),5,0,,,F
530 LINE(1,1)-(479,191),PSET,0,B:LINE(0,
```

クロシロ BASICリスト

```
0)-(480,192),PSET,1,B
540 LINE(490,0)-(635,192),PSET,3,BF
550 LINE(492,1)-(633,50),PSET,2,BF:SYMBO
L(505,5),"ｸﾛｼﾛ",4,6,5
560 F=0:X=4:Y=5:GOSUB 30:X=5:Y=4:GOSUB30
570 F=1:X=4:Y=4:GOSUB 30:X=5:Y=5:GOSUB30
580 BAN(4,4)=2:BAN(5,5)=2:BAN(4,5)=1:BAN
(5,4)=1
590 SYMBOL (505,70),"FM-7=",2,3,5:SYMBOL
 (505,100),"YOU =",2,3,5:GOSUB 70
600 SYMBOL(505,150),"FIRST ?",2,2,1:LINE
(490,130)-(635,130),PSET,2
610 YN$=INPUT$(1):IF INSTR("Yyﾝ",YN$)=0
THEN YUI=0:FMI=1 ELSE FMI=0:YUI=1
620 IF INSTR("Ddｼ",YN$)<>0 THEN DE=1
630 LINE(505,150)-(635,190),PSET,3,BF
640 SYMBOL(506,142),"FM-7･･●",2,2,FMI:SY
MBOL(506,166),"YOU ･･●",2,2,YUI
650 RESTORE680:FOR Y=1TO 60:READ KAN(Y):
NEXT
660 FOR I=1 TO 8:READ CX(I),CY(I):NEXT
670 REM---------------------  DATA  -----
-----------------------------------
680 DATA 88,11,18,81,13,31,38,83,16,61,6
8,86,33,36,63,66,14,41,48,84,15,51,58
690 DATA 85,34,35,43,46,53,56,64,65,23,2
4,25,26,32,37,42,47,52,57,62,67,73,74
700 DATA 75,76,12,17,21,28,71,78,82,87,2
2,27,72,77
710 DATA 0,-1,0,1,-1,0,1,0,1,1,-1,1,1,-1
,-1,-1
720 TIME$="23:59:59"
730 REM---------------------  MAIN  -----
-----------------------------------
740 GOSUB300:GOSUB270:C=0
750 PRINT FNP$(63,7,1)+"TIME: "+TIME$:IF
 F=FMI OR DE=1 THEN 870
760 LINE(FNX(CX)-28,FNY(CY)-11)-(FNX(CX)
+29,FNY(CY)+11),XOR,7,BF
770 KY$=INPUT$(1)
780 LINE(FNX(CX)-28,FNY(CY)-11)-(FNX(CX)
+29,FNY(CY)+11),XOR,7,BF
790 IF KY$=CHR$(13) THEN F=YUI:X=CX:Y=CY
:GOSUB 110:IF C=0 THEN BEEP
800 IF INSTR("Ppﾟ",KY$)<>0 THEN C=1
810 CX=CX-((KY$="4")*(CX>1))+((KY$="6")*
(CX<8))
820 CY=CY-((KY$="8")*(CY>1))+((KY$="2")*
(CY<8))
830 IF C<>0 AND F=0 THEN F=1:GOTO 740
840 IF C<>0 AND F=1 THEN F=0:GOTO 740
850 GOTO 760
860 REM---------------------  FM ﾉ ﾃﾞｰﾀ  -----
-----------------------------------
870 FOR Q=1 TO 60
880 A=KAN(Q):X=INT(A/10):Y=A-(10*X):IF A
=0 THEN 900
890 GOSUB110:IF C<>0 THEN GOTO 910
900 NEXT
910 IF F=1 THEN F=0 ELSE F=1
920 GOTO 740
930 END
940 REM---------------------  ﾀｲﾄﾙ  -----
-----------------------------------
950 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
960 CLS:LINE (50,20)-(600,180),PSET,1,BF
:LINE(45,18)-(605,182),PSET,2,B
970 LINE(40,16)-(610,184),PSET,2,B
980 RESTORE 1020:FOR I=1 TO 9:READ X,Y,C
,DX,DY,A$:SYMBOL(X,Y),A$,DX,DY,C
990 NEXT
1000 A$=INPUT$(1)
1010 RETURN
1020 DATA 55,23,0,15,7,"ｸﾛ",340,23,7,15,
7,"ｼﾛ"
1030 DATA 130,80,2,2,2,"[ ｺﾉ GAME ﾊ ｵﾓﾛ
ﾃﾞｽ ! ｺﾞ"
1040 DATA 110,100,6,2,1,"[2],[4],[6],[8]
 ﾉ KEY ﾃﾞ､"
1050 DATA 120,110,6,2,1,"ｶｰｿﾙ(ｱｵｲﾏｽ) ﾗ ｳ
ｺﾞｶｼﾃ "
1060 DATA 70,120,6,2,1,"[RETURN] KEY ﾃﾞ
ｺﾏ ﾗ ｾｯﾄ ｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ"
1070 DATA 110,130,6,2,1,"PASS ﾊ [P]KEY ﾃ
ﾞｽ"
1080 DATA 120,155,5,1,1,"PRESENTED by ME
OU :FOR FM-7 (1985/09/16)"
1090 DATA 150,140,0,2,1,"HIT ANY KEY TO
START"
1100 '  □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
1110 '  □                                  □
1120 '  □     ｸﾛ ｼﾛ      (for FM-7)      □
1130 '  □       1985 ｽ 08 月 12 日         □
1140 '  □ Language: F-BASIC(var.3.0)       □
1150 '  □          by. MEOU (T.K)          □
1160 '  □                                  □
1170 '  □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
```

FM-7シリーズ BASIC Push プッシュ

■須賀　仁

ハート・マークをブロックで囲むというパズル・ゲームです。

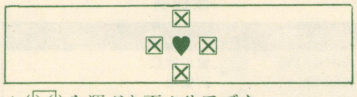
★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	リストどおりに入力してRUN.
総　　評	岩やブロックを1回押すと，止まれるところまで飛んでいってしまうので，とても難しいですね。

遊び方

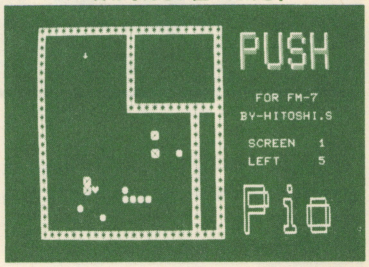
矢印(↑)を 8 2 4 6 で上下左右に動かし，ハート・マークの上下左右にブロック(⊠)を運ぶと面クリアです。

ハートの囲み方



SPACE キーを押すと矢印の前にあるブロックや岩(●)を押すことができますが，何か障害物に当たるまで止まりません。そのためこのゲームをクリアするためには，岩をうまく利用してブロックを止めながらハート・マークを囲まなくてはなりません。

1つ目はなんとか置いたけど?



もし，ブロックを動かすことができなくなった場合，PF1 を押してください。その面を最初からやり直すことができます。

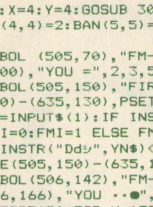
5回 PF1 を押すとゲーム・オーバーで，SPACE キーで再スタートです。

P.S.

このゲームは全部で5面あるわりにプログラムが100行なのでぜひ遊んでください。少しは悩める思考ゲームだと思います。

Push BASICリスト

```
 1 REM ═══════  PUSH  ═══════
 2 WIDTH40,25:COLOR7,0:GOTO 31
 3 H$=" ":A$=INKEY$:IF A$="" THEN 3
 4 IFA$="2"THEN DX=0:DY=1:H$=CHR$(31)
 5 IFA$="8"THEN DX=0:DY=-1:H$=CHR$(30)
 6 IFA$="4"THEN DX=-1:DY=0:H$=CHR$(29)
 7 IFA$="6"THEN DX=1:DY=0:H$=CHR$(28)
 8 IFA$=" "THEN 15
 9 COLOR7:IFH$=" "THEN 3
10 AQ=SCREEN(X+DX,Y+DY)
11 IF AQ<>32 AND AQ<>0 THEN 13
12 LOCATEX,Y:PRINT" ":X=X+DX:Y=Y+DY
13 LINE(X,Y)-(X,Y),H$,3
14 BEEP1:BEEP0:GOTO3
15 AX=X+DX:AY=Y+DY:AQ=SCREEN(AX,AY)
16 QA=AQ:IF AQ<>240 AND AQ<>236 THEN 3
17 AQ=SCREEN(AX+DX,AY+DY):LOCATEAX,AY
18 IF AQ<>32 AND AQ<>0 THEN 24
19 PRINT" ":AX=AX+DX:AY=AY+DY
20 LOCATEAX,AY:IF QA=&HEC THEN 22
21 COLOR13:PRINT"×":GOTO23
22 COLOR2:PRINT"●":GOTO23
23 COLOR7:BEEP1:BEEP0:GOTO17
24 IF SCREEN(ZX+1,ZY)<>&HF0 THEN 3
25 IF SCREEN(ZX-1,ZY)<>&HF0 THEN 3
26 IF SCREEN(ZX,ZY+1)<>&HF0 THEN 3
27 IF SCREEN(ZX,ZY-1)<>&HF0 THEN 3
28 SYMBOL(80,90),"O.K.",8,3,6
29 FOR I=0 TO 1000:BEEP1:BEEP0:NEXT
30 SS=SS+1:IF SS=6 THEN 63 ELSE 33
31 MA=5:SS=1:GOTO33
32 MA=MA-1:IF MA=0 THEN 66
33 COLOR7:CLS:ON KEY(1) GOSUB 32
34 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT
35 SYMBOL(415,7),"PUSH",6,5,5
36 SYMBOL(417,8),"PUSH",6,5,2
37 LOCATE28,8:COLOR7:PRINT"FOR FM-7"
38 LOCATE26,10:PRINT"BY-HITOSHI.S"
39 LOCATE27,13:PRINT"SCREEN"
40 LOCATE27,15:PRINT"LEFT"
41 LOCATE35,13:PRINTUSING"##";SS
42 LOCATE35,15:PRINTUSING"##";MA
43 SYMBOL(415,144),"Pio",8,6,6,,XOR
44 SYMBOL(417,146),"Pio",8,6,6,,XOR
45 LINE(0,0)-(23,23),"*",12,B
46 ON SS GOTO 47,48,49,50,51
47 RESTORE 69:GOTO52
48 RESTORE 73:GOTO52
49 RESTORE 79:GOTO52
50 RESTORE 86:GOTO52
51 RESTORE 95:GOTO52
52 READ A,B
53 FOR I=1 TO A:READ AA,AB,AC,AD
54 LINE(AA,AB)-(AC,AD),"*",12:NEXT
55 FOR I=1 TO B:READ AA,AB
56 LOCATEAA,AB:COLOR2:PRINT"●";:NEXT
57 FOR I=1 TO 4:READ AA,AB
58 LOCATEAA,AB:COLOR13:PRINT"×";:NEXT
59 READ X,Y:LINE(X,Y)-(X,Y),CHR$(30),3
60 READ ZX,ZY:LOCATEZX,ZY:COLOR6
61 PRINT"●";:FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I)
62 NEXT:A$=INKEY$:KEY(1) ON:GOTO3
63 CLS:SYMBOL(30,80),"GIVE UP !",8,4,2
64 FORI=0TO1000:COLOR=(2,0):COLOR=(2,2)
65 BEEP1:BEEP0:NEXT:LOCATE0,21:END
66 LINE(6,11)-(17,13),"●",14,B:COLOR2
67 LOCATE7,12:PRINT"PUSH SPACE";
68 IF INKEY$=" " THEN RUN ELSE 68
69 DATA 3,8,12,1,12,9,12,9,22,9,20,10
70 DATA 20,22,5,6,6,9,6,13,5,20,14,19
71 DATA 16,20,18,14,8,21,6,4,8,6,15
72 DATA 12,15,14,11,15,7,18
73 DATA 8,12,1,16,8,16,8,16,8,20,8,22
74 DATA 8,22,13,22,16,22,8,1,8,9,8,9,17
75 DATA 9,17,9,17,6,17,4,17,1,19,7,19
76 DATA 10,19,13,8,12,11,15,19,21,4,20
77 DATA 3,19,4,18,5,19,7,18,17,15,6,4,5
78 DATA 5,6,6,7,5,12,5,4,19
79 DATA 10,9,4,7,4,15,4,7,10,7,10,7,10
80 DATA 11,10,11,5,11,13,9,13,9,13,11
81 DATA 13,15,16,11,16,15,16,15,20,15
82 DATA 20,15,20,11,20,11,16,11,2,16
83 DATA 4,17,4,19,2,21,12,19,15,18,15
84 DATA 15,21,6,21,11,7,6,3,10,13,16
85 DATA 18,10,13,4,13,17
86 DATA 15,15,2,2,2,10,2,2,7,2,7,2,7,6
87 DATA 7,6,2,6,9,2,9,10,9,10,14,10,14
88 DATA 10,14,2,9,13,14,13,9,13,9,16,9
89 DATA 16,14,16,14,16,14,19,14,19,9,19
90 DATA 16,13,16,19,17,16,20,16,21,13
91 DATA 21,19,3,11,4,16,2,13,10,22,16
92 DATA 2,15,3,15,4,17,3,17,5,18,4,19,3
93 DATA 19,5,17,12,19,12,20,13,8,2,8,8
94 DATA 12,18,18,13,18,20,18,18
95 DATA 4,14,11,6,11,9,6,11,9,11,13,11
96 DATA 16,11,11,13,11,16,4,4,3,11,4,11
97 DATA 5,19,7,19,18,17,19,20,21,12,19
98 DATA 11,18,5,11,10,10,11,11,12,12,11
99 DATA 11,5,5,11,17,11,11,17,11,20,11
100 DATA 11
```



▶ゲームをやっててやられちゃうと，ゲーム機をたたく人いるでしょ？私の友人もその1人で，私の愛機MZでピコピコしていると，やられた瞬間「あっ」バギ！「ふえっ」…でも，割れたのはカセット・ケース，「ほっ」みなさんも気を付けてくださいね。　（かわゆい．たっちゃん）

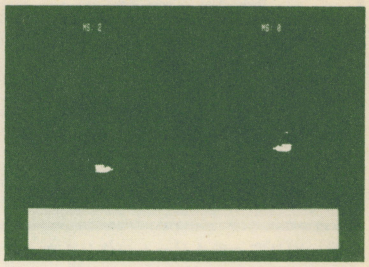
FM-7シリーズ
BASIC

セントーゲーム

SENTO-GAME

■IKA

先に仕掛た方が負け(?)



見てのとおり，２人用のゲームです．

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	リストどおりに入力して RUN.
総　　評	全体的にちょっと単調．障害物などを置いてみてもよかったのでは？

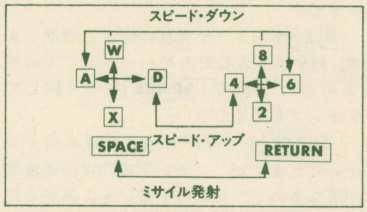
遊び方

自分の飛行機を動かして，相手をやっつけるゲームです．３回相手をやっつけた方が勝ちです．

キー操作は図のとおりです．

プログラム

キー操作



ミサイルの処理が難しかったので，１回で全部飛ばしてしまいました．

GOTO，GOSUB文をたくさん使っています．そのため，プログラムがややこしくて見づらくなってしまいました．

変数表

変数名	内　　容
X,Y	プレイヤーⅠのX，Y座標
X1,Y1	プレイヤーⅡのX，Y座標
M1,M2	飛行機の数
H，U	前進スピード
A1,A2	オート・リピート用
A1%,A2%	飛行機キャラクタ
B1%	飛行機消去用
C1%,C2%	ミサイル・データ
D1%	爆発パターン
J1%	ミサイル消去用
T	FOR～NEXT用
A$	INKEY$用

SENTO-GAME BASICリスト

```
10 WIDTH80,25
30 GOSUB 1170
50 GOSUB 1250
70 GOSUB 1210
90 GOSUB 1290
110 GOSUB1320
120 GOSUB1340
130 GOSUB1360
140 CLS
150 X=450:Y=100:X1=100:Y1=50:GOSUB600:GO
SUB610
160 SYMBOL(1,1),"SENTO",7,7,5
170 SYMBOL(2,2),"SENTO",7,7,2
180 SYMBOL(120,30),"   GAME",7,7,5
190 SYMBOL(121,31),"   GAME",7,7,2
200 SYMBOL(150,150),"HIT RETURN KEY",3,3
,6
210 A$=INKEY$
220 IF A$=CHR$(13) THEN CLS:GOTO 240
230 GOTO 210
240 ' ｼｮｷｾｯﾃｲ
250 M1=0:M2=0
260 X=490:Y=48:X1=120:Y1=0:J1=0:J2=0:L=Y
:K=Y1:H=4:U=4:A1=6:A2=A
270 LINE(0,0)-(639,168),PSET,0,BF
280 LINE(0,164)-(639,199),PSET,1,BF
290 LOCATE15,0:PRINT"MS:";M1:LOCATE60,0:
PRINT"MS:";M2
300 GOSUB600
310 'ｹﾞｰﾑ
320 A$=INKEY$:BEEP 1:BEEP0
330 GOSUB680
340 IF A$="8" THEN A1=8:IF Y=10THEN 460
ELSE GOSUB 620:GOTO 450
350 IF A$="2" THEN A1=2:IF Y=>148 THEN 4
60 ELSE GOSUB 650:GOTO 450
360 IF A$="4" THEN A1=4:IF U=20THEN 460
ELSE U=U+2:GOTO 450
370 IF A$="6" THEN A1=6:IF U=2 THEN 460
ELSE U=U-2:GOTO 450
380 IF A$="5" THEN A1=5
390 IF A$=CHR$(13) THEN IF B1=0 THEN GOS
UB 720 ELSE GOSUB 730
400 IF A1=8 THEN IF Y=10THEN 460 ELSE GO
SUB 620:GOTO 450
410 IF A1=2 THEN IF Y=>148 THEN 460 ELSE
 GOSUB 650:GOTO 450
420 IF A1=4 THEN IF U=20THEN 460 ELSE U=
U+2:GOTO 450
430 IF A1=6 THEN IF U=2 THEN 460 ELSE U=
U-2:GOTO 450
440 IF A1=5 THEN 460
450 '-----
460 GOSUB 900:BEEP1:BEEP0
470 IF A$="W" OR A$="w" THEN A2=8:IF X1=
10THEN 320 ELSE GOSUB 770:GOTO 320
480 IF A$="X" OR A$="x" THEN A2=2:IF X1=
>148 THEN 310 ELSE GOSUB 800:GOTO 320
490 IF A$="D" OR A$="d" THEN A2=4:IF H=2
0THEN 320 ELSE H=H+2:GOTO 320
500 IF A$="A" OR A$="a" THEN A2=6:IF H=2
 THEN 320 ELSE H=H-2:GOTO 320
510 IF A$="S" THEN A2=5
520 IF A$=" " THEN GOSUB 840
530 IF A2=8 THEN IF X1=10THEN 320 ELSE G
OSUB 770:GOTO 320
540 IF A2=2 THEN IF X1=>148 THEN 310 ELS
E GOSUB 800:GOTO 320
550 IF A2=4 THEN IF H=20THEN 320 ELSE H=
H+2:GOTO 320
560 IF A2=6 THEN IF H=2 THEN 320 ELSE H=
H-2:GOTO 320
570 IF A2=5 THEN 310
580 GOTO 310
590 ' ｶｸ
600 PUT@A (X,Y)-(X+38,Y+5),A1%,PSET:RETU
RN
610 PUT@A (Y1,X1)-(Y1+38,X1+5),A2%,PSET:
RETURN
620 ' "8"
630 PUT@ (X,Y)-(X+39,Y+6),B1%,PSET,0
640 Y=Y-2:X=X-U:GOSUB600:RETURN
650 ' "2"
660 PUT@ (X,Y)-(X+39,Y+6),B1%,PSET,0
670 Y=Y+2:X=X-U:GOSUB 600:RETURN
680 ' "4,6"
690 PUT@ (X,Y)-(X+39,Y+6),B1%,PSET,0
700 X=X-U:IF X<30 THEN X=580:GOTO 340 EL
SE GOSUB 600:RETURN
710 ' "RETURN"
720 E=X
730 IF E<60 THEN RETURN ELSE PUT@A(X-40,
Y)-(X-40+10,Y+2),C1%,PSET
740 PUT@ (X-40,Y)-(X-40+10,Y+2),J1%,PSET
,0:X=X-59:IF X<60 THEN X=E ELSE 730
750 IF Y=X1 OR Y+4=X1 OR Y+2=X1 THEN IF
X>Y1 THEN 920
760 RETURN
770 ' "W"
780 PUT@ (Y1,X1)-(Y1+40,X1+10),B1%,PSET,
0
790 X1=X1-2:Y1=Y1+H:GOSUB610:RETURN
800 ' "X"
810 PUT@ (Y1,X1)-(Y1+40,X1+10),B1%,PSET,
0
820 X1=X1+2:Y1=Y1+H:GOSUB610:RETURN
830 ' " "
840 K=Y1
850 IF Y1>480 THEN RETURN ELSE PUT@A (Y1
+40,X1)-(Y1+40+10,X1+2),C2%,PSET
860 PUT@ (Y1+40,X1)-(Y1+40+10,X1+2),J1%,
PSET,0:Y1=Y1+59:IF Y1>480 THEN Y1=K ELSE
 850
870 IF X1=Y OR X1+2=Y OR X1+4=Y THEN IF
Y1<X THEN 940
880 RETURN
890 ' "D,A"
900 PUT@ (Y1,X1)-(Y1+40,X1+10),B1%,PSET,
0
910 Y1=Y1+H:IF Y1>560 THEN Y1=0:GOTO 460
 ELSE GOSUB 610:GOTO 470
920 '
930 GOSUB1070:M1=M1+1:IF M1=3 THEN LOCAT
E15,0:PRINT"MS:";M1:GOTO 960 ELSE LOCATE
15,0:PRINT"MS:";M1:GOTO 320
940 '
950 GOSUB1020:M2=M2+1:IF M2=3 THEN LOCAT
E60,0:PRINT"MS:";M2:GOTO 960 ELSE LOCATE
60,0:PRINT"MS:";M2:GOTO 320
960 FORT=1TO5000:NEXT
970 LOCATE 30,15:PRINT"Y.PLAY:N.END"
980 T$=INKEY$
990 IF T$="Y" THEN GOTO 240
1000 IF T$="N" THEN CLS:END
1010 GOTO 980
1020 GOSUB 600
1030 PUT@ (X,Y)-(X+39,Y+6),B1%,PSET,0
1040 IF Y=>148 THEN 1050 ELSE Y=Y+4:GOTO
 1020
1050 PUT@A(X,Y)-(X+20,Y+10),D1%,PSET
1055 GOSUB1120:FORT=1TO800:NEXT:PUT@ (X,
Y)-(X+40,Y+10),B1%,PSET,0
1060 RETURN
1070 GOSUB 610
1080 PUT@ (Y1,X1)-(Y1+40,X1+10),B1%,PSET
,0
1090 IF X1=>148 THEN 1100 ELSE X1=X1+4:G
OTO 1070
1100 PUT@A(Y1,X1)-(Y1+20,X1+10),D1%,PSET
1105 GOSUB1120:FORT=1TO800:NEXT:PUT@ (Y1
,X1)-(Y1+40,X1+10),B1%,PSET,0
1110 RETURN
1120 ' ﾊﾟﾜﾊﾂ SOUND
1130 SOUND0,58:SOUND1,9:SOUND2,111:SOUND
3,9:SOUND4,0:SOUND5,0:SOUND6,39
1140 SOUND7,13:SOUND8,3:SOUND9,190:SOUND
10,27:SOUND11,0:SOUND12,141:SOUND13,9
1150 RETURN
1160 ' SENTO 'A' DATA
1170 DIM A1%(43):RESTORE 1180:FOR I=0 TO
 43:READ A1%(I):NEXT:RETURN: REM(39x06)
1180 DATA 0,16383,-4095,-8192,0,8191,-78
1,-31232,2,-22528,7680,32760,0,0,0,0
1190 DATA 16383,-4096,0,0,7199,-781,-312
32,0,1920,7680,32767,-32768,0,16,0,16383
1200 DATA -4095,-8192,24960,8191,-1,-307
21,-3,20480,8191,-8,1,-1
1210 DIM A2%(43):RESTORE 1220:FOR I=0 TO
 43:READ A2%(I):NEXT:RETURN: REM(39x06)
1220 DATA 8191,-2048,0,0,15360,14823,-1,
10,-24576,48,16380,240,0,0,0,8191
1230 DATA -2048,0,0,0,14823,-249,240,0,5
1,-4,240,0,0,0,8191,-2048
1240 DATA 12,12288,15360,16383,-1,5,2457
5,-16,16383,-16,1023,-4
1250 DIM D1%(43):RESTORE 1260:FOR I=0 TO
 43:READ D1%(I):NEXT:RETURN: REM(21x11)
1260 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
-2048
1270 DATA 32764,4095,-1793,-17,-1,-1,-1,
-17,-2,16383,-8065,-1024,15872,0,0,3
1280 DATA -15904,15391,-31871,-450,2040,
-993,-31760,-2041,-28928,1216,0,0
1290 DIM B1%(28):RESTORE 1300:FOR I=0 TO
 28:READ B1%(I):NEXT:RETURN: REM(41x11)
1300 DATA -1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,
-1,-1,-1,-1,-1,-1
1310 DATA -1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,
-1,-1,-8192
1320 DIM C1%(6):RESTORE 1330:FOR I=0 TO
6:READ C1%(I):NEXT:RETURN: REM(11x03)
1330 DATA 31,-2048,515,-1368,3971,26,-22
528
1340 DIM C2%(6):RESTORE 1350:FOR I=0 TO
6:READ C2%(I):NEXT:RETURN: REM(11x03)
1350 DATA 15,-1024,1016,2735,-8189,10,-2
1504
1360 DIM J1%(2):RESTORE 1370:FOR I=0 TO
2:READ J1%(I):NEXT:RETURN: REM(11x03)
1370 DATA -1,-1,-31752
```

PC-6000シリーズ
N60-BASIC+(マシン語)

ハードル走

■YUKIKO

思い切り突っ走るゲームが作りたかったのですが，あまりに寂しいのでハードルを付け加えました．BASICだとキー入力についていけないので，一部マシン語を使いました．

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	モードを1，ページ数を2にし，リストどおりに入力してRUN.
総　　評	マシン語を使ってあるのでスピードがあっていいですね．

遊び方

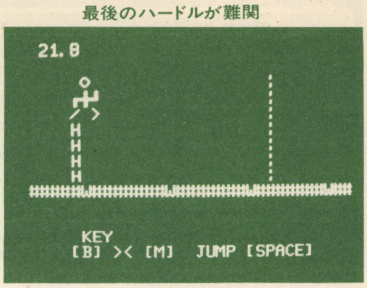
RUNすると画面が消えて，マシン語を書き込みます．元に戻って音が鳴るとスタートです．

[B]と[M]のキーを交互に押すと前進します．Hを積み重ねたのがハードルですので，この少し手前で[SPACE]キーを押してジャンプしてください．

[SPACE]キーを押し続けるほど高くジャンプしますが，ジャンプの間は前進速度が落ちるので，なるべく近いところから低く跳んでください．

またハードルに当たると，すぐにゲーム・オーバーになるので気を付けてください．

最後のハードルが難関



プログラム

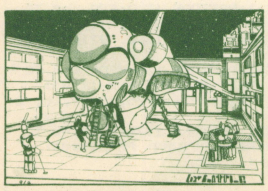
マシン語はキャラクタの表示とスクロールとタイム表示に使っています．タイムの表示はタイマー割り込みを使って，実際の時間に近くなっています．

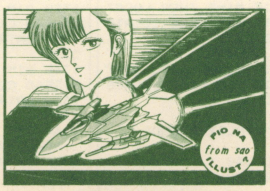
終わりに

このゲームで20秒を切れたら，なかなかのものじゃないでしょうか．ときどきはプログラムを変更して，使用するキーを変えてキーを大切にしましょう．

ハードル走　BASICリスト

```
 0 GOSUB900:POKEPEEK(&HFA60)*256+
5,142
 10 SCREEN1,2,2:COLOR1,0,1:CONSOL
E0,16,0,0:CLS
 15 X=&HFAEB:POKEX,0:POKEX+1,&HDE
:X=&HFB07:POKEX,&HE0:POKEX+1,&HD
E
 20 DIMV(10)
 30 RESTORE36
 35 FORI=0TO10:READV(I):NEXT
 36 DATA0,2,2,1,1,1
 37 DATA0,1,1,2,2
 40 H=30.0  :REM VEST TIME
 50 POKE&HDE3F,6:POKE&HDEBF,0:S=&
HDE78:0=&HDE3F
 60 CLS:LOCATE0,9:PRINT"########W#
#######W########W########W
 61 LOCATE5,12:PRINT"KEY
 62 LOCATE3,13:PRINT" [B] >< [M]
  JUMP [SPACE]"
 65 LOCATE1,0:PRINT"00.0
 70 A=1:B=2
 72 Z=USR(A)
 75 PLAY"T8005E4R8E4R8E4R8A4."
 76 IFPEEK(&HFD1B)<>0THEN76
 77 SOUND2,100:SOUND3,5:SOUND9,16
:SOUND7,61:SOUND11,0:SOUND12,5
 80 EXEC&HDF00
 90 Z=USR(B)
 95 EXEC&H1058
 100 FORI=0TO100
 110 IFFTHENGOSUB400:GOTO120
 115 K=HEX$(0):IFK=109THEN119
 116 IFK=32THEN118
 117 GOTO115
 118 F=1:A=3:B=A
 119 SOUND13,0:Z=USR(0)
 120 EXECS:IFUSR(A)>32THEN500
 130 IFFTHENGOSUB400:GOTO140
 135 K=HEX$(0):IFK=98THEN139
 136 IFK=32THEN138
 137 GOTO135
 138 F=1:A=3:B=A
 139 SOUND13,0:Z=USR(0)
 140 EXECS:IFUSR(B)>32THEN500
 150 NEXT
 155 Z=USR(0):EXECS:Z=USR(4)
 160 POKE&HDF17,0:T=PEEK(&HFFFA)+
PEEK(&HFFF9)/10
 170 SOUND6,30:SOUND8,16:SOUND7,5
5:SOUND11,0:SOUND12,9:SOUND13,0
 180 IFH>=TTHENLOCATE9,5:PRINT"YO
UR'S VEST!!":H=T
 190 LOCATE9,7:PRINT"TIME"T" sec.
"
 200 LOCATE7,9:PRINT"  TRY AGAIN
y/n  ":SOUND7,62
 210 A$=INKEY$:IFA$=""THEN210
 220 IFA$="n"THENEND
 230 IFA$="y"THEN50
 240 GOTO210
 400 FORJ=1TO10:NEXT
 410 IFF>5THEN450
 420 IFSTRIG(0)THENZ=USR(0):F=F+1
:POKE0,PEEK(0)-V(F):RETURN
 430 F=6:Z=USR(0):RETURN
 450 IFF>10THENF=10
 460 F=F+1:Y=PEEK(0)+V(F)
 470 IFY>5THENF=0:A=1:B=2:Y=6:EXE
C&H1058:SOUND9,16
 480 Z=USR(0):POKE0,Y:RETURN
 500 POKE&HDF17,0:SOUND9,0
 505 SOUND6,30:SOUND8,16:SOUND7,5
5:SOUND11,0:SOUND12,9:SOUND13,0
 510 FORY=PEEK(0)TO6
 520 Z=USR(0):POKE0,Y:Z=USR(5)
 530 FORJ=0TO50:NEXT:NEXT
 540 LOCATE9,7:PRINT"  O U T  !!
"
 550 GOTO 200
 900 OUT&H93,2:RESTORE1000
 910 FORI=&HDE00TO&HDF61:READA$:P
OKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
 920 OUT&H93,3:RETURN
1000 DATACD,41,07,7B,47,87,87,87
,80,C6,40,5F,16,DE,3A,3F
1010 DATADE,26,E2,87,87,87,87,87
,C6,04,6F,01,00,03,79,B6
1020 DATA4F,1A,77,13,23,79,B6,4F
,1A,77,13,23,79,B6,4F,1A
1030 DATA77,13,D5,11,1E,00,19,D1
,10,E4,41,AF,C3,16,0D,06
1040 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
,20,20,84,20,18,15,1B,2F
1050 DATA20,29,20,84,20,20,14,20
,20,CA,20,20,84,20,18,15
1060 DATA1B,2F,20,3E,6C,84,6C,20
,16,20,16,20,16,1A,12,1B
1070 DATA18,15,19,20,84,20,00,00
,21,41,E2,11,40,E2,01,FF
1080 DATA00,ED,B0,21,5F,E2,11,20
,00,06,08,36,20,19,10,FB
1090 DATA3A,BF,DE,3C,32,BF,DE,F5
,E6,07,20,04,3E,57,18,02
1100 DATA3E,23,32,3F,E3,F1,FE,9F
,30,07,3C,E6,0F,C0,C3,C0
1110 DATADE,20,03,C3,D0,DE,FE,B2
,C0,C3,F0,DE,00,00,00,C5
1120 DATA21,FF,E2,11,20,00,06,02
,36,48,19,10,FB,C9,00,00
1130 DATA21,BF,E2,11,20,00,06,04
,36,48,19,10,FB,C9,00,00
1140 DATACD,41,07,CD,BC,0F,28,FB
,47,AF,C3,16,0D,00,00,00
1150 DATA21,5F,E2,11,20,00,06,07
,36,7C,19,10,FB,C9,00,XX
1200 DATA21,18,DF,F3,22,06,FA,FB
,21,00,00,22,F8,FF,22,F9
1210 DATAFF,3E,01,32,17,DF,C9,00
,C5,F5,D5,E5,3A,17,DF,A7
1220 DATAC4,28,DF,C3,78,0F,00,00
,11,F8,FF,1A,3C,FE,31,20
1230 DATA01,AF,12,C0,13,1A,3C,12
,21,04,E2,FE,0A,28,04,C6
1240 DATA30,77,C9,AF,12,3E,30,77
,13,1A,3C,12,2B,2B,01,00
1250 DATA0A,B8,38,04,90,0C,18,F9
,F6,30,77,79,2B,F6,30,77
1260 DATAC9,LL
```


東京都 鏡の国のリトル



千葉県 玻村早央

板橋区 熊野アンドリュー

福岡県 ウィリアムズ

▶さて，MCNTクイズが載ったのを確認したので答えを出したいと思います．一応正式には［まいこんくらぶねくらたぬき］です．当たった人はいないでしょうね．まあ時には［まあじゃんくらぶにゅうたいぶ］なんかにもなります．　P.S. じゅ受験だぁーもたもたしてると爆発だー．
（どっこい生きてるMCNTの射津案）

PC-6000シリーズ
N60-BASIC

走り高飛び

■Limbo

ある日，８月号のミニPiOを見て「走り幅飛びがあるんだから高飛びを作ろう」と思って作ったゲームです．

★ミニPiOインフォメーション

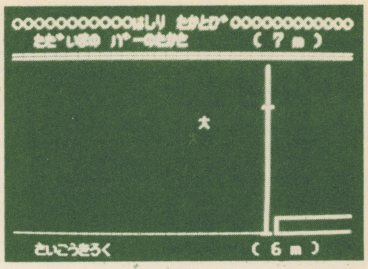
実行するまで	モードを１，ページ数を１にし，リストどおりに入力してRUN.
総　　評	楽しいゲームですが，少し簡単すぎたようです．

遊び方

RUNすると，あなたが画面の左に現われます．SPACEキーを押すと走り出すので，バーの高さを考えてカーソルの↑キーを押してジャンプします．後は，いそいで←と→を交互に押して，バーを飛び越えてください．

クリアするたびに，バーが１mずつ高くなっていくので頑張ってください．ちなみに，ファールになったらやり直しです．

踏み切りが遠いかな



P.S.

最初は慣れないとあまり高く飛べないかもしれないけど，もしどうしてもだめだったり，簡単すぎると思ったら，230行のAの値を変えてみてください．少なくするほど難しくなります．

走り高飛び　BASICリスト

```
 10 REM <***** はしり たかとび ***** >
 20 REM < 85/8/12     by Limbo >
   :::::::::::::::::::::::::::::::
 30 BR=12:BM=0:HM=0
 40 GOSUB 610
 50 BR=BR-1:BM=BM+1
 60 LOCATE 23,BR:PRINT "+"
 70 LOCATE23,1:PRINT BM
 80 LOCATE23,14:PRINTHM
 90 :
100 SG=STRIG(0):IFSG<>1THEN100
110 PLAY "s11m21o6c8"
120 FOR X=2 TO 22:ST=STICK(0)
125 IF ST=1 THEN 190
130 FORI=0TO5:NEXT I
135 LOCATEX,12:PRINT "  ﾑ":NEXT X
138 PLAY"s10m32o7b8":FORI=0TO3
140 FOR I=0 TO 3
150 LOCATE16,5:PRINT "     "
155 FORK=0TO10:NEXT K
160 LOCATE15,5:PRINT"･ﾌｧｰﾙ･"
170 NEXT I:FOR K=0 TO 50
180 NEXTK:BR=BR+1:BM=BM-1:GOTO40
190 S=3:FORY=11TO3STEP-1
200 X=X+1:A=0:IFY=11THEN250
210 IFST=7THENS=3
220 ST=STICK(0):A=A+1
230 IF A=10 THEN 305
240 IF ST<>S THEN 220
250 LOCATEX,Y:PRINT "ｱ"
260 LOCATEX-1,Y+1:PRINT " "
270 IF X=23 THEN 300
280 FOR I=0 TO 10:NEXT I
285 IF ST=3 THEN S=7
290 NEXT Y
295 :
300 IF Y<BR THEN 380
305 LOCATEX-1,Y+1:PRINT " "
310 IFY>=BRANDX=23THENYA=Y+1:XA=
X:GOTO 345
315 FOR YA=Y TO 12:XA=X-1
320 LOCATEXA,YA:PRINT "ﾑ"
330 LOCATEXA,YA-1:PRINT" "
340 FOR I=0 TO 10:NEXTI:NEXTYA
345 LOCATEXA,YA-1:PRINT "X"
350 LOCATE10,5:PRINT "しｯﾊﾟい"
360 PLAY "s8m110o6d4"
370 FORK=0 TO100:NEXT K:GOTO 800
380 IF Y<3 AND X<23 THEN560
390 LOCATE X,Y:PRINT "|"
400 FOR YB=Y TO 12
410 LOCATE26,YB:PRINT "ﾑ"
420 LOCATE26,YB-1:PRINT "  "
430 FORK=0TO5:NEXT K
440 NEXT YB
450 LOCATE26,12:PRINT "___"
460 LOCATE26,12:PRINT "---"
470 LOCATE26,11:PRINT " ﾑ "
480 LOCATE26,12:PRINT "___"
490 FOR I=0 TO 10
500 LOCATE15,5:PRINT "C E R !"
510 LOCATE15,5:PRINT " R A ! "
520 NEXT:PLAY"s13m9o5l22c+fa"
530 LOCATE15,5:PRINT "CREAR!!"
540 IFHM<BMTHENHM=BM
550 FOR K=0 TO100:NEXT K:GOTO 40
560 LOCATEX,Y+1:PRINT"･":Y=Y+1
570 RESTORE:FORI=0TO5:READA$
580 LOCATEX-I,Y+I:PRINTA$:NEXT
590 DATA  ,さ,よ,う,な,ら
600 LOCATE5,6:PRINT"      Good!":
LOCATE5,6:PRINT "Very ":GOTO 600
610 SCREEN 1,1,1:CONSOLE,,0:CLS
620 LOCATE0,13:PRINT"----------
----------"
630 LOCATE2,12:PRINT "ﾑ"
640 LOCATE23,13:PRINT"ﾄﾞ"
650 FORI=3TO12:LOCATE23,I
660 PRINT "|":NEXT
670 LOCATE24,12:PRINT "┌──────
680 LOCATE24,13:PRINT "└──────
690 LOCATE0,0:PRINT"○○○○○○○○○○はし
り たかとび○○○○○○○○○○"
700 LOCATE0,2:PRINT"==========
==========="
710 LOCATE0,1:PRINT"  ただいまの ﾊﾞｰ
のたかさ      (   m )"
720 LOCATE0,14:PRINT"  さいこうきろく
          (   m )"
750 RETURN
800 BR=12:BM=0:LOCATE5,5:PRINT"+
PUSH <S> KEY+  ":K$=INKEY$
810 IFK$<>"s"THEN800
820 GOTO 40
830 REM       ｷｬﾗｸﾀ しょうかい
840 REM   ﾑ  ..... YOU
850 REM   +  ..... ﾊﾞｰ
```

PC-8000シリーズ
N-BASIC

チエッカー ゲーム

■MCNT

どーも，MCNTの和亜魔留です．MCNTのメンバー全員が受験生なので，あまり大きいプログラムが作れませんでした．こまったもんである…

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	リストどおりに入力してRUN.
総　　評	キー操作が難しいのが欠点ですが，スピードも速いしなかなか楽しめるゲームです．

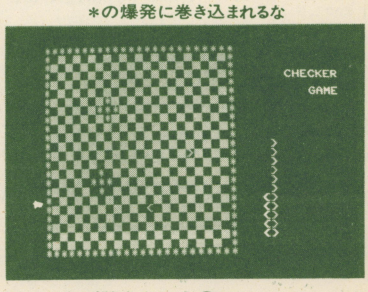
遊び方

このゲームは２人用です．ルールは「バリケード・ゲーム」風で，相手を"＊"にぶつければ勝ちとゆう超の一てんきソフトです．

表　操作キー

キャラクタ	右上	左上	右下	左下	爆弾
<	D	A	B	C	V
>	6	5	3	2	,

＊の爆発に巻き込まれるな



オールBASICですが，なかなかスピードがあって面白いと思います．

おわび

９月号に載った「コズミック・レール」の中で，「次回予告…『じゃんぴんぐすま

っしゅ』です」とありますが，私がサボッたために制作が遅れています．どーもすいません．　それから「ポッピング・ボール」のタイトル文字を間違えたのも私です．　どーもどーもすいません．

チェッカー ゲーム　BASICリスト

```
10 DEFINT A-Z:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:PRINT CHR$(12):GOTO 280
20 H(0)=0:H(1)=-122:H(2)=-118:H(3)=118:H(4)=122:X5=21:Y5=21:LE=19
30 COLOR 4:PRINTCHR$(12):FOR I=1 TO 22 STEP 2:LOCATE 1,I
40 PRINT " ■■■
```

PC-9800シリーズ
N88-BASIC(86)

ハル-15
HAL-15

■HAL

こんにちはHALです．今回は6月号で予告したグラフィック画面での2人用戦闘ゲームを作りました．

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	リストどおりに入力してRUN.
総　評	キャラクタの動きが面白いですね．でもキー操作がやりにくいのが気になりました．

遊び方

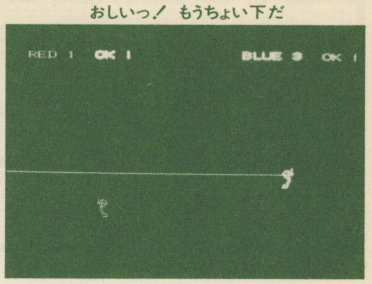
REDファイターは[W][R][Z][V]キーで移動，[ESC]でレーザー発射．BLUEファイターは[7][9][1][3]と[INS]でOK！です．

あのーシャレじゃないんですけど，レーザーはOK！が出てからじゃないと発射できません．

あ…それとファイターは斜め移動でかってに進んじゃうんで，ガムばって操作してください．

なおゲーム中に[f-1]を押すとポーズ機能が働きます．再スタートは[S]キーです．

おしいっ！ もうちょい下だ



変数表

変数名	内　容	変数名	内　容
A, F	キー入力	N	BLUEファイターのフラグカウンタ
B, C	BLUEファイターの移動方向	O	REDファイターのレーザーのフラグ
D, E	BLUEファイターのX，Y座標	P	REDファイターのフラグカウンタ
G, H	REDファイター移動方向	Q	BLUEファイターの数
K, L	REDファイターのX，Y座標	R	REDファイターの数
M	BLUEファイターのレーザーのフラグ		

HAL-15　BASICリスト

```
10 DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0
20 DIM A(51),B(51),C(51),D(51),E(51),F(51)
30 FOR I=0 TO 51:READ A(I):NEXT:FOR I=0 TO 51:READ B(I):NEXT
40 FOR I=0 TO 51:READ C(I):NEXT:FOR I=0 TO 51:READ D(I):NEXT
50 FOR I=0 TO 51:READ E(I):NEXT:FOR I=0 TO 51:READ F(I):NEXT
60 *CLR:CLS 3:O=3:R=3
70 A$="RED 3":COLOR 2:LOCATE 3,0:GOSUB *T.M.
80 A$="BLUE 3":COLOR 1:LOCATE 25,0:GOSUB *T.M.
90 *C.D.:B=-8:C=8:D=624:E=104:G=8:H=-8:K=0:L=104:M=0:O=0
100 *START
110 FOR I=1 TO 2000:NEXT:COLOR 5:LOCATE 16,12:PRINT"READY !"
120 FOR IJ=1 TO 3:BEEP 1:FOR I=1 TO 500:NEXT:BEEP 0:FOR J=1 TO 1000:NEXT J,IJ
130 COLOR 3:LOCATE 16,12:PRINT"START !":FOR I=1 TO 500:NEXT:LOCATE 16,12:PRINT SPC(7)
140 KEY ON:ON KEY GOSUB *PAUSE
150 *BLUE
160 N=N-(M=0):IF N=20 THEN M=1:N=0
170 IF M THEN COLOR 7:LOCATE 33,0:PRINT"OK !"
180 LINE(D,E)-(D+15,E+15),0,BF
190 A=INP(224)
200 IF A=253 THEN B=-8:C=8 ELSE IF A=247 THEN B=8:C=8
210 IF A=127 THEN B=-8:C=-8 ELSE IF INP(225)=253 THEN B=8:C=-8
220 FOR I=1 TO 10:NEXT:BEEP 0
230 D=D+B:E=E+C
240 IF D<0 THEN D=0:B=8:BEEP 1:GOTO 220
250 IF D>624 THEN D=624:B=-8:BEEP 1:GOTO 220
260 IF E<8 THEN E=8:C=8:BEEP 1:GOTO 220
270 IF E>184 THEN E=184:C=-8:BEEP 1:GOTO 220
280 IF B=8 THEN PUT(D,E),D,PSET ELSE PUT(D,E),C,PSET
290 IF (ABS(D-K)<=8)*(ABS(E-L)<=8) THEN S=2:GOTO *BOM
300 IF (INP(236)=127)*(M) THEN LINE(D,E+5)-(0,E+5),6:BEEP 1:FOR I=1 TO 200:NEXT:BEEP 0:LINE(D,E+5)-(0,E+5),0:LOCATE 33,0:PRINT"    ":M=0:IF (D>K)*(E=>L)*(E<=L+8) THEN S=0:GOTO *BOM
310 *RED
320 P=P-(O=0):IF P=20 THEN O=1:P=0
330 IF O THEN COLOR 7:LOCATE 10,0:PRINT"OK !"
340 LINE(K,L)-(K+15,L+15),0,BF
350 F=INP(228)
360 IF F=251 THEN G=8:H=-8 ELSE IF F=191 THEN G=8:H=8
370 IF F=127 THEN G=-8:H=-8 ELSE IF INP(229)=251 THEN G=-8:H=8
380 FOR I=1 TO 10:NEXT:BEEP 0
390 K=K+G:L=L+H
400 IF K<0 THEN K=0:G=8:BEEP 1:GOTO 380
410 IF K>624 THEN K=624:G=-8:BEEP 1:GOTO 380
420 IF L<8 THEN L=8:H=8:BEEP 1:GOTO 380
430 IF L>184 THEN L=184:H=-8:BEEP 1:GOTO 380
440 IF G=8 THEN PUT(K,L),A,PSET ELSE PUT(K,L),B,PSET
450 IF (ABS(K-D)<=8)*(ABS(L-E)<=8) THEN S=2:GOTO *BOM
460 IF (INP(233)=127)*(O) THEN LINE(K+16,L+5)-(639,L+5),6:BEEP 1:FOR I=1 TO 200:NEXT:BEEP 0:LINE(K+16,L+5)-(639,L+5),0:LOCATE 10,0:PRINT"    ":O=0:IF (K<D)*(L>=E)*(L<=E+8) THEN S=1:GOTO *BOM
470 GOTO *BLUE
480 *BOM:KEY OFF
490 IF S=0 OR S=2 THEN FOR I=1 TO 10:BEEP 1:PUT(K,L),E,PSET:LINE(K,L)-(K+15,L+15),0,BF:BEEP 0:NEXT:LINE(D,E)-(D+15,E+15),0,BF:O=0-1:COLOR 2:LOCATE 6,0:PRINT O
500 IF S THEN FOR I=1 TO 10:BEEP 1:PUT(D,E),F,PSET:LINE(D,E)-(D+15,E+15),0,BF:BEEP 0:NEXT:LINE(K,L)-(K+15,L+15),0,BF:R=R-1:COLOR 1:LOCATE 29,0:PRINT R
510 IF (O=0)*(R=0) THEN T=4:B$="FOOL A DRAWN GAME.":GOTO *G.O.
520 IF O=0 THEN T=1:B$="BLUE FIGHTER WIN !":GOTO *G.O.
530 IF R=0 THEN T=2:B$="RED FIGHTER WIN !":GOTO *G.O.
540 LOCATE 10,0:PRINT"    ":LOCATE 33,0:PRINT"  "
550 GOTO *C.D.
560 *G.O.
570 A$="GAME OVER":COLOR 3:LOCATE 15,9:GOSUB *T.M.
580 A$=B$:COLOR T:LOCATE 11,11:GOSUB *T.M.
590 A$="NEXT ? [Y or N]":COLOR 6:LOCATE 12,13:GOSUB *T.M.
600 C$=INKEY$:IF C$="Y" THEN *CLR ELSE IF C$="N" THEN CLS 3:END ELSE 600
610 *T.M.:FOR I=1 TO LEN(A$):PRINT MID$(A$,I,1);:FOR J=1 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J,I:RETURN
620 *PAUSE
630 BEEP:COLOR 4:LOCATE 16,12:PRINT"PAUSE !"
640 IF INKEY$="S" THEN LOCATE 16,12:PRINT SPC(7):RETURN ELSE 640
650 *CHARACTER.DATA
660 DATA 16,16,0,64,0,0,64,0,0,-4025,0,0,3145,0,0,969,0,0,-9,0,0,1026,0,0,-2033,0,0,9,0,0,15,0,0,20,0,0,40,0,0,80,0,0,160,0,0,192,0,0,0
670 DATA 16,16,0,64,0,0,64,0,0,-4025,0,0,3145,0,0,969,0,0,-9,0,0,1026,0,0,-2033,0,0,9,0,0,9,0,0,9,0
680 DATA 0,-32764,0,0,16386,0,0,15873,0,0,-32512,0,0,32512,0,0,0
690 DATA 16,16,512,0,0,512,0,0,-7665,0,0,-28112,0,0,-27712,0,0,-4097,0,0,16416,0,0,-4065,0,0,-28672,0,0,-4096,0
700 DATA 0,10240,0,0,5120,0,0,2560,0,0,1280,0,0,1280,0,0,768,0,0,0,0
710 DATA 16,16,512,0,0,512,0,0,-7665,0,0,-28112,0,0,-27712,0,0,-4097,0,0,16416,0,0,-4065,0,0,-28672,0,0,-28672,0
720 DATA 0,-28672,0,0,8193,0,0,16386,0,0,-32644,0,0,129,0,0,254,0,0,0,0
730 DATA 16,16,0,0,0,0,16390,16384,0,15366,0,0,-2848,0,0
740 DATA -27488,0,0,-8473,512,0,28694,18,0,28732,8192,0,-3289
750 DATA -32768,0,21282,16386,0,-28609,-32768,0,-1023,1024,0,-14308
760 DATA -32768,0,32636,8,0,2396,0,0,3952,0,0,0
770 DATA 16,16,10,4,0,15930,0,0,8750,0,0,-7623,0,0,15361,2,0,-23537,64,0,-2040,1030,0,-32712,8193,0,8237,-16382,0
780 DATA 14397,1024,0,9217,-32764,0,-7167,64,0,32312,0,0,4840,0,0,-24647,2,0,-31775,0,0,0,0
```

【9月号当選者発表】

PiO 9月号プレゼント・コーナーに，多数の方々よりご応募いただきありがとうございました．抽選の結果，次の13名の方々に賞品を送らせていただきます．　(敬称略)

❶地獄の練習問題

京都府綾部市　塩尻　哲生
佐賀県神埼郡　陣内　和久
東京都八王子市　柴崎　昌二

❷MOLE MOLEオリジナルTシャツ

Mサイズ
埼玉県深谷市　田中島正幸
東京都板橋区　前田　一明
三重県名張市　棚岡　毅
Sサイズ
兵庫県洲本市　西川　弘二
愛知県刈谷市　岡田　邦裕

❸ホバーアタック

埼玉県東松山市　尾崎　健児
兵庫県神戸市　岡本　博行
岐阜県大垣市　長谷川陽久
鹿児島県名瀬市　前田　敏行
神奈川県相模原市　相原　康生

＊賞品到着まで1，2週間かかる場合があります．あらかじめご了承ください．

P.S.2 僕は，MZ-2200+14M-141C+MZ-1T02+MZ-1F07+MZ-1P07を持っているので，新たにMZ-2500を買うとすれば，MZ-2500+MZ-1X19+MZ-1R28だけでフルシステムができてしまう．14M-141CはRGBI15色表示可能なので，15色グラフィックも楽しむことができる．256色を使うならMZ-1D22を買うだけでよい．旧マシンユーザーのサポートにもシャープの細かい配慮が感じられます．さすがにシャープだ．シャープMZシリーズバンザーイ！！

(絵夢絶斗)

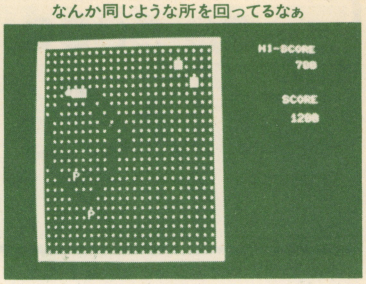
MZ-1200・80K/C BASIC

UFOゲーム

UFO GAME

■しんちゃん先輩

なんか同じような所を回ってるなぁ



UFOさんをうまく操って，画面内の"P"を取るという，単純なゲームです．

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	リストどおりに入力してRUN.
総　　評	見た目は単純そうだけど，なかなか難しいですね．これもUFOの動きのおかげかな？

遊び方

UFOは，[N]で右回転，[V]で左回転します．"P"は面数×500点，"."は面数×10点です．

同じ場所を何度も通ると壁になってしまいます．そして，その壁やまわりの壁に当たるとゲーム・オーバーです．

表2　行番行マップ

行番号	内　　容
100～	初期化
130～	ゲーム・スタート
140～	各面のスタート
250～	面数に応じたPと■の配地
330～	ゲーム中のループの先頭
460～	クリアしたときの処理
510～	Pを取ったときの処理
520～	■にぶつかったときの処理
550～	ハイ・スコアか？
590～	ゲーム・スタートのキー入力待ち

表1　変数表

変数名	内　　容
P( )	Zに応じた画面番地の変化
H	ハイ・スコア
S	スコア
I，J	FOR～NEXT用
M	面数
N	面数×50
X	UFOの画面番地
Y	UFOの移動後に書くべきキャラクタ
Z	移動方向(上が0，右回りに45°ずつ7まで)
XX	次に移動すべき番地
YY	次の位地の内容
D	"P"，ポイントの数
A$	移動のときの効果音

UFO GAME　BASICリスト

```
100 PRINT"E"
110 DIM P(7):FOR I=0 TO 7:READ P(I)
120 NEXT I:DATA -40,-39,1,41,40,39
130 S=0:M=1:TEMPO 7:DATA -1,-41
140 PRINT"K■■■
```

か.

プログラム中のPOKE, USRは音出しなので移植するときは気にしないでください.

今度はもっと短いのにしたいと思います. ちなみに, 私の最高は4,225点です.

TENSION BASICリスト

```
 1 REM ********************
 2 REM *     TENSION      *
 3 REM * FOR MZ-1200/K/C  *
 4 REM *  BY ELECTRINSE   *
 5 REM *     1985.7.15    *
 6 REM ********************
 9 REM ■■■■■■■ ショキ 1 ■■■■■■■
 10 PRINT"■":CLR:TEMPO7
 12 POKE■3CEC,0:POKE■3CED,0:POKE■3CEE,0
 20 HI=0:DIM T$(4),J$(2),B$(9)
 30 FORI=0TO39:H$=H$+"■":NEXT
 32 FORI=1TO30:K$=K$+"■":NEXT
 33 G$="■■■■■■■■■■":G1$="■■■■■■■■■■"
 34 FORI=0TO4:FORJ=0TO5:READA$:T$(I)=T$(
I)+A$+G$:NEXTJ,I
 38 DATA " ▗▄▄▖ ","▐▘  ▝▌","▐▙▄▄▟▌","▐▌  ▐▌"
,"▝▘  ▝▘","■■■■■■"
 40 DATA "▗▟■■▙▖","▟■■■■■","■■■■■■","▐■  ■▌"
,"▝▜■■▛▘","▝▜■■▛▘"
 42 DATA "▗■■■▖","■  ■■■","■■■■■■","▐■■■■▌"
,"▝■■■■▘","▝■■■■▘"
 44 DATA " ▗▄▄▄▖ ","▟■■■■■","▜■■■■▛","▐■■■■▌"
,"▝▜■■▛▘","▝▜■■▛▘"
 46 DATA "▟■■■■■","▜■■■■▛","▐■■■■▌","▗▄▄▄▖"
,"▝■■■■▘","▝■■■■▘"
 48 FORI=0TO10:L$=L$+"■■■■■■■■■■"+G$:NEXT
 50 FORI=0TO2:READB$(I):NEXT:FORI=3TO7:B
$(I)=B$(2):NEXT
 52 FORI=8TO9:READB$(I):NEXT
 54 DATA "▗▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▖","▐■■■■■■■■■■▌","▐■■■■■■■■■■▌"
,"▝▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▘","▝▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▘"
 56 FORI=0TO9:J$(0)=J$(0)+RIGHT$(B$(I),5
)+G$:J$(1)=J$(1)+B$(I)+G1$
 57 J$(2)=J$(2)+LEFT$(B$(I),5)+G$:NEXT
 58 GOSUB2000
 59 REM ■■■■■■■ ショキ 2 ■■■■■■■
 60 SC=0:TH=0:WE=0:KK=0:HE=2
 70 KM=300:IT=3
 77 REM ■■■■■■■ ｶﾒﾝ ■■■■■■■
 78 PRINT"■"
 80 FORI=1TO21:CURSOR0,I:PRINTH$
 82 CURSORINT(RND(1)*36)+1,I:PRINT"---":
NEXT
 90 CURSOR0,0:PRINT"SCORE:":SC:CURSOR14,
0:PRINT"HI-SCORE:":HI
 100 CURSOR30,0:PRINT"MISS:":TH:CURSOR2,
22:PRINT"TIME:"
 110 GOSUB1000:GOSUB1050
 150 TT=INT(RND(1)*5)+1:IFTT=ITTHEN150
 160 GOSUB1200
 199 REM ■■■■■■■ ﾒｲﾝ ■■■■■■■
 200 IR=IT:POKE17828,0:GETT$:IFT$=""THEN
400
 210 IT=IT-(T$="H")*(IT>1)+(T$="K")*(IT<
5)
 220 IF(WE=0)*(T$="J")THEN500
 230 IFIR=ITTHEN400
 240 GOSUB1050:WE=0
 400 TT=TT+INT(RND(1)*3)-1:TT=TT+(TT>5)-
(TT<1):GOSUB1200
 410 KM=KM-HE:GOSUB1000:IFKM=0THEN850
 420 GOTO200
 499 REM ■■■■■■■ ｱﾌﾙ ■■■■■■■
 500 MUSIC"■A0":WE=1
 510 N=INT(RND(1)*3)
 520 IFIT=TTTHENN=INT(RND(1)*2)+3
 530 CURSOR18,7:PRINTT$(N)
 540 I=0
 550 POKE17828,0:GETT$
 560 IFT$="F"THEN590
 570 I=I+1:IFI=5THEN800
 580 MUSIC"B0":GOTO550
 589 REM ■■■■■■■ ｳｯｶ ■■■■■■■
 590 FORI=0TO5:CURSOR20,8:PRINT"X":MUSI
C"■C0D"
 592 PRINT"■*":MUSIC"D■F":NEXT
 600 ON N+1 GOTO 610,610,750,700,700
 610 FORI=0TO9:CURSOR18,10:PRINT"MISS!";
:MUSIC"■E0■D"
 612 PRINT"■■■■■      ":MUSIC"■C":NEXT
 620 TH=TH+1:CURSOR35,0:PRINTTH
 622 IFTH=3THEN850
 630 FORI=0TO1000:NEXT
 640 GOSUB1050:GOTO400
 700 KK=KK+.1:IFKK>.9THENKK=.9
 702 HE=HE-2:IFHE<2THENHE=2
 704 MUSIC"■F4■DBGEFEFA8■D■G9"
 706 POKE■11A1,80:USR(68)
 710 FORI=KMTO8STEP-5
 720 KM=KM-5:GOSUB1000:SC=SC+5:GOSUB1020
 722 NEXT:USR(71)
 724 WE=0
 726 IFN=4THEN750
 730 FORI=0TO1000:NEXT
 740 GOSUB1050:GOTO70
 750 CURSOR17,2:PRINT"BONUS!":MUSIC"C0ED
FEGFAGBA■C3"
 752 SC=SC+300:GOSUB1020
 760 FORI=0TO1000:NEXT
 762 CURSOR17,2:PRINT"■■■■■■■"
 764 GOSUB1050
 770 IFN=2THEN400
 780 GOTO70
 799 REM ■■■■■■■ ｳﾜﾅｲ ■■■■■■■
 800 ON N+1 GOTO 802,802,804,806,810
 802 MUSIC"■A0":GOSUB1050:GOTO400
 804 HE=HE+2:MUSIC"D0CEC":GOSUB1050:GOTO
400
 806 KM=INT(KM/2):CURSOR7,22:PRINTSPC(30
)
 808 MUSIC"■D0■C■D■C":GOSUB1050:GOTO400
 810 FORI=0TO9:CURSOR18,10:PRINT"■■■■■
■■■■■■■■■■":MUSIC"■C0■G"
 820 CURSOR18,10:PRINT"...■■■■.■.■■■■...
":NEXT
 830 CURSOR18,7:PRINTT$(4)
 849 REM ■■■■■■■ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ■■■■■■■
 850 CURSOR16,15:PRINT"GAME OVER"
 860 MUSIC"■F3R■FR6■C3R■ER■DR■ER■ER■F8R3
■D9R1■E8F"
 862 IFHI<SCTHENHI=SC
 870 CURSOR15,17:PRINT"REPLAY Y/N"
 880 GETT$:IFT$="N"THENEND
 890 IFT$="Y"THEN60
 900 GOTO880
 999 REM ■■■■■■■ ﾀｲﾑ ｻﾌﾞ ■■■■■■■
 1000 IFKM<0THENKM=0
 1010 CURSOR7,22:PRINTLEFT$(K$,INT((KM+1
)/10));" "
 1012 RETURN
 1019 REM ■■■■■■■ ｽｺｱ ｻﾌﾞ ■■■■■■■
 1020 PRINT"■■■■■■■■":SC
 1030 RETURN
 1049 REM ■■■■■■■ ﾏﾄﾞ ｶｷ ｻﾌﾞ ■■■■■■■
 1050 MUSIC"C0"
 1052 IFIT=1THEN1064
 1060 CURSOR0,5:PRINTJ$(0)
 1062 CURSOR0,4:PRINTSTR$(IT-1):GOTO1070
 1064 CURSOR0,4:PRINTL$
 1070 CURSOR16,5:PRINTJ$(1)
 1072 CURSOR20,4:PRINTSTR$(IT)
 1080 IFIT=5THEN1094
 1090 CURSOR35,5:PRINTJ$(2)
 1092 CURSOR39,4:PRINTSTR$(IT+1):RETURN
 1094 CURSOR35,4:PRINTL$
 1100 RETURN
 1199 REM ■■■■■■■ ﾀﾝｻｷ ｻﾌﾞ ■■■■■■■
 1200 IFRND(1)<KKTHENCURSOR18,18:PRINT"
  ":RETURN
 1210 IFIT>TTTHENCURSOR18,18:PRINT" ▟■ "
:RETURN
 1230 CURSOR18,18:PRINT" ▟■ "
 1240 RETURN
 1999 REM ■■■■■■■ ﾃﾞﾓ ■■■■■■■
 2000 CURSOR14,2:PRINT"**********"
 2010 CURSOR14,3:PRINT"* TENSION *"
 2020 CURSOR14,4:PRINT"**********"
 2030 CURSOR18,7:PRINT"KEY.."
 2040 CURSOR14,9:PRINT"H,K..ｻﾕｳ ｲﾄﾞｳ"
 2050 CURSOR14,10:PRINT"J....ﾏﾄﾞ ｱﾌﾙ"
 2060 CURSOR14,11:PRINT"F....ｳｯ"
 2070 FORI=0TO4:CURSORI*8+1,13:PRINTT$(I
):NEXT
 2080 CURSOR14,20:PRINT"PUSH ｽﾍﾟｰｽ KEY"
 2090 GETT$:IF(T$="S")=0THEN2080
 2100 MUSIC"■A0R■A"
 2110 RETURN
```

MZ-2200/2000/80B
BASIC

ダブルボール
DOUBLE BALL

■猫のチュー公

2つのコインを放り投げてひまつぶしをしていたら, ゲームになりました.

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	リストどおりに入力してRUN.
総　　評	キーがちょっと使いづらいですね. 他はよくできていると思います.

HOW TO PLAY

RUNするとレベルを聞いてくるので, 1～5の数を入力してください（これがキャッチャーの長さになるので, 数が大きいほど簡単になります）.

いきなりゲームが始まって中央から2つのボールが投げられるので, 2つのキャッチャーでそれぞれ受け止めてください. キャッチャーは左のが[GRPH][Q], 右のが[ ][HOME]で左右に動きます.

ボールを2つとも落とすともちろんゲーム・オーバーですが, 1つ落としただけならポイントが増えないだけでゲーム・オーバーにはなりません.

2つとも受け取ればポイントとなり, またボールが中央から投げられます.

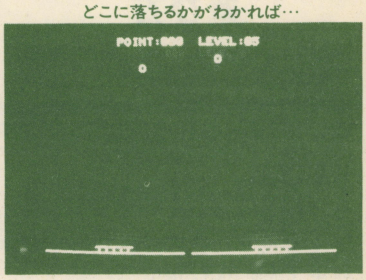
PROGRAM

もともとG-RAMを使ってコインが回転しながら飛んでいくようなものだったのですが, スピードが遅いためにやめました. そのため, ボールが放物線を描いていないように見えますが, その点は許してください.

メイン・ループがマルチステートメント化しているのは, スピード・アップのためです.

マシン語はキーの同時入力です. 16進で載せておいたので解読したい人はどうぞ.

どこに落ちるかがわかれば…



P.S.

友人を驚かせたい人は, 235　B=RND(0)とすれば毎回パターンが同じになるので, 練習しておぼえれば楽だと思います.

レベル1で10点取れた人とレベル5で0点だった人は化け物です.

DOUBLE BALL BASICリスト

```
 100 REM ──DOUBLE BALL──────────
 110 DIMX(3),Y(1),Z(1),V(1):TEMPO 7
 120 FOR I=0 TO 36 : READY$
 130 Q$=LEFT$(Y$,1):R$=RIGHT$(Y$,1)
 140 Q=VAL(Q$):IF Q=0 THEN Q=ASC(Q$)-55
 150 R=VAL(R$):IF R=0 THEN R=ASC(R$)-55
 160 POKE 45056+I,Q*16+R : NEXT
 170 DATA 3E,56,D3,E8,DB,EA,32,21,B1,3E,
         59,D3,E8,DB,EA,32,22,B1,3E,5A,
         D3,E8,DB,EA,32,23,B1,3E,5B,D3,
         E8,DB,EA,32,24,B1, C9
 180 REM ──ショキセッテイ ソノイチ──────
 190 CONSOLE40,80,24,N
 200 INPUT "LEVEL:";L
 210 IF (L<1)+(L>5) GOTO 190
 220 X(2)=19-L:X(3)=20:P=0
 230 L$=STRING$("┬",L)
 240 REM ──ショキセッテイ ソノニ──────
 250 FOR I=0 TO 1
 260 X(I)=19:Y(I)=23
 270 Z(I)=(RND(1)+.4)*(I*2-1):V(I)=-6
 280 NEXT
 290 A=0:F=0
 300 PRINT CHR$(6);"            POINT:";
 310 PRINT RIGHT$("00"+STR$(P),3);
 320 PRINT "  LEVEL:";STR$(L);
 330 CURSOR 0,24:PRINT STRING$("─",19);
 340 PRINT " ";STRING$("─",19);
 350 FOR I=2 TO 3
 360 CURSOR X(I),23:PRINTL$;
 370 NEXT
 380 MUSIC"+CO"
 390 REM ──キャッチャー ヲ ウゴカス──────
 400 USR($B000):X1=X(2):X2=X(3)
 410 X(2)=X(2)-(PEEK($B124)=254)*(X(2)>0
     )+(PEEK($B121)=253)*(X(2)<19-L)
 420 X(3)=X(3)-(PEEK($B122)=191)*(X(3)>2
     0)+(PEEK($B123)=251)*(X(3)<38-L)
 430 CURSOR X1,23:PRINT SPACE$(L);:CURSO
     R X(2),23:PRINT L$;
 440 CURSOR X2,23:PRINT SPACE$(L);:CURSO
     R X(3),23:PRINT L$;
 450 REM ──ボール ヲ ウゴカス──────
 460 F=-(F=0):X1=X(F):Y1=Y(F):X(F)=X(F)+
     Z(F):Y(F)=Y(F)+V(F):V(F)=V(F)+1
 470 C$=CHARACTER$(X(F),Y(F)):CURSOR X1,
     Y1:PRINT " ";:CURSOR X(F),Y(F):PRINT"O"
 480 IF Y(F)<23 GOTO 400
 490 REM ──シンジャッタカナ ?──────
 500 IF C$<>"┬" GOTO 560
 510 MUSIC "+#BO":A=A+1
 520 IF A=2 THEN P=P+1:GOTO 250
 530 IF F=0  GOTO 250
 540 GOTO 400
 550 REM ──チャン チャン──────
 560 IF F=1 GOTO 400
 570 IF A=1 GOTO 250
 580 CURSOR 11,10
 590 PRINT "** GAME  OVER **"
 600 MUSIC "-C5"
 610 CURSOR 13,12
 620 PRINT "HIT [CR] KEY"
 630 POKE$952,0:GETA$:POKE$952,166
 640 IF A$=CHR$(13) GOTO 190
 650 IF A$="N" THEN PRINT CHR$(6);:END
 660 GOTO 630
 670 REM
 680 REM  ┌ Copy light (c)  1985 ┐
 690 REM  └──── by Nekonotukoh ────┘
```

X1シリーズ
Hu-BASIC

フレックス

■プロッタプリンタあ

「今夜もええ月じゃのう」
「ほんにのう。近ごろ月の周りがピカピカとよう光るんじゃが，一体何じゃろのう」
と，まあ地球でこんな平和な会話が交わされているころ，月と地球の間では地球軍とフレックス軍との壮絶な戦いが繰り広げられていた。

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	リストどおりに入力してRUN.
総　　評	キャラクタ，サウンドともによくできていますね。

遊び方

味方の操作は，[4] [6]で移動，[SPACE]でミサイル発射です。

ゲーム内容は"ギャラクシアン"タイプで，少し違うことは，ミサイルと一緒にポイントが降ってくることです。

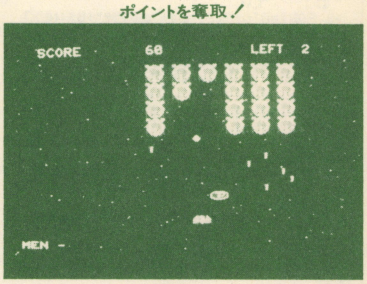
ポイントを取ると，100点もらえて自分の戦闘機の移動速度が速くなります。ただし，後の方は1回限りで，2回取っても速さは速くなりません。

敵の得点は始め10点で，破壊するにつれて1点ずつ追加されていきます。

その他

このゲームの問題点は，敵キャラがちらつく！ということです!!（えばるなっ）GET@，PUT@でやってるのですが，良い方法ありませんか!?

ポイントを奪取！



変数表

変数名	内　　容
T%	敵のキャラクタ
SC.!	スコア
O	自機の残り
L	敵の得点
MEN	面数
PIN	敵の攻撃パターン
K	敵の残り
TX,TY	敵の座標
X,Y	自機の座標
S	キー入力
SP	自機のスピード
M	自機ミサイルの発射フラグ
PX	ポイントのX座標

フレックス BASICリスト

```
 10 WIDTH 40:INIT:CLS:CLR:CLICK OFF:DEFIN
 T A-Z:DIM T%(39,24):C$=CHR$(31)+CHR$(29)
 +CHR$(29)
 20 GOSUB510
 30 TEMPO 120:CGEN:GOSUB470:CGEN1
 40 PRINT CHR$(12):SC!=0:O=3:L=9:MEN=1:PT
 N=1:CGEN 1
 50 IF MEN>34 THEN LOCATE1,23:PRINT CHR$(
 5):MEN=1
 60 IF PTN=6 THEN PTN=1
 70 GOSUB400
 80 GOSUB370:TX=RND*22:TY=2:K=24:GOSUB390
 90 TEMPO 1000
 100 X=20:Y=20:M=0:SP=1:J=0:RESTORE360
 110 SX=X:FOR I=1 TO SP:S=STICK(0)
 120 SX=SX+(S=6)*(SX<38)-(S=4)*(SX>0)
 130 NEXT:LOCATEX,Y:PRINT"  ":X=SX
 140 LOCATE X,Y:PRINT"45"
 150 ON INSTR("00  89 0890",SCRN$(X,Y-1,2
 )) GOTO200,200,200,190,190,190,200,190,1
 90,190
 160 BX=X:TI=Y:GOSUB380:O=O-1:LOCATE0,10:
 PRINT CHR$(26):GOSUB370
 170 IF O=0 THEN LOCATE15,17:CGEN:PRINT"G
 AME OVER":LOCATE13,20:PRINT"HIT RETURN K
 EY" ELSE 100
 180 FOR I=1 TO 5000:IF INKEY$=CHR$(13) T
 HEN 40 ELSE NEXT:CLS4:GOTO 30
 190 SP=2:SOUND0,8:SOUND1,1:SOUND3,1:SOUN
 D9,16:SOUND8,16:SOUND12,10:SOUND13,1:SOU
 ND7,60:SC!=SC!+100:GOSUB370:SOUND7,63
 200 IF STRIG(0) AND M=0 THEN M=1:MX=X:MY
 =Y-2
 210 IF M<>1 THEN 280
 220 LOCATEMX,MY+1:PRINT" ":MY=MY-1:IF MY
 <10 THEN M=0:GOTO240
 230 LOCATEMX,MY:PRINT"6":GOTO280
 240 FOR TI=9 TO 2 STEP -1:ON INSTR(">?",
 CHARACTER$(MX,TI)) GOTO250,260:NEXT:GOTO
 280
 250 BX=MX:GOTO270
 260 BX=MX-1
 270 L=L+1:SC!=SC!+L:K=K-1:GOSUB380:GOSUB
 370:IF K=0 THEN PRINTCHR$(12):MEN=MEN+1:
 O=O+1:PTN=PTN+1:GOTO50
 280 GET@(TX,TY)-(TX+16,TY+7),T%:STX=INT(
 RND*5-2)
 290 IF TX+STX<0 THEN STX=2
 300 IF TX+STX>22 THEN STX=-2
 310 LINE(TX,TY)-(TX+16,TY+7)," ",BF:TX=T
 X+STX:PUT@(TX,TY)-(TX+16,TY+7),T%
 320 RB=RND*10:PX=RND*10:LOCATETX,10:PRIN
 T USING"##################";B#(RB):IF PX=0
  THEN PX=RND*38:LOCATEPX,10:PRINT"89"
 330 CONSOLE 10,10:LOCATE0,10:PRINTCHR$(1
 5):CONSOLE0,25
 340 READ M$:MUSICM$:J=J+1:IF J=9 THEN J=
 0:RESTORE 360
 350 GOTO110
 360 DATA"O5D0","G","G","B","A","G","R","
 R","R"
 370 CGEN:LOCATE3,0:PRINTUSING"SCORE ####
 ####          LEFT ##";SC!;O:LOCATE1,23:
 PRINT"MEN ":LINE(5,23)-(4+MEN,23),"-":CG
 EN1:RETURN
 380 LOCATEBX,TI:PRINT";"+C$+"<=";:SOUND0
 ,100:SOUND1,1:SOUND8,16:SOUND12,20:SOUND
 13,0:SOUND6,15:SOUND7,54:PAUSE5:LOCATEBX
 ,TI:PRINT"  "+C$+"  ":SOUND7,63:RETURN
 390 FOR TI=TY TO 8 STEP 2:FOR TII=TX TO
 TX+15 STEP 3:LOCATE TII,TI:PRINT">?"+C$+
 "23":NEXT:NEXT:RETURN
 400 ON PTN RESTORE420,430,440,450,460:FO
 R I=0 TO 10:READ MC$:MCC=VAL("&H"+MC$):B
 #(I)=VAL(BIN$(MCC)):NEXT
 410 RETURN
 420 DATA "8000","2000","800","200","80",
 "20","8","2","1","0","0"
 430 DATA "C000","3000","C00","300","C0",
 "30","C","3","0","0","0"
 440 DATA "8001","4002","2004","1008","81
 0","420","240","180","0","0","0"
 450 DATA "C003","300C","C30","3C0","0","
 0","0","0","0","0","0"
 460 DATA "9000","1200","240","48","9","0
 ","0","0","0","0","0"
 470 PRINT CHR$(12):FOR I=1 TO 190:PX=RND
 *320:PY=RND*200:PC=RND*6+1:PSET(PX,PY,PC
 ):NEXT:CSIZE2:LOCATE8,10:PRINT#0"--- フレッ
 クス ---":CSIZE0:LOCATE15,15:PRINT"HIT ANY
  KEY"
 480 RESTORE500:FOR I=1 TO 3:FOR PI=1 TO
 7:PC=RND*6+1:PALET PI,PC:READ M$:MUSICM$
 :IF INKEY$<>"" THEN PRINT CHR$(12):RETUR
 N
 490 NEXT:NEXT:GOTO480
 500 DATA"O5C1","C","D","D","E","E","A3",
 "G1","G","E","D","E3","R","R","R","R","R
 ","R","R","R","R"
 510 DEFCHR$(62)=HEXCHR$("E2EA1A3B3F7FFFF
 F030FEF0C0000101 0E1E1515343060D0D0")
 520 DEFCHR$(48)=HEXCHR$("0000000000000000
 0000000000000000000000000000000000000000")
 530 DEFCHR$(63)=HEXCHR$("475758DCFCDEEFD
 FC0F0F730000000087A7AB2C0C060303")
```


▶ついにシートベルト着用が義務付けられましたね。歩きながら車を見ていると，結構着用している人が多いけども，まだ着用していない人も何人か見かけます。編集部の方はどうですか？まあ事故や捕まったりするのは僕じゃないからいいですが…。さあて，そろそろVIC，FP，MZ-700などをシートベルトにしばり付けておきますか？(うそですよ！僕だってきらいじゃないですから)富士通(FM-77系)，NEC(PC-9800系)などの若手にシートベルトは不用だ!!

(PON)

```
540 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000000000000000000000000000")
550 DEFCHR$(50)=HEXCHR$("FF7F7F3F21130D01008981818D8D8101C0697139211300D01")
560 DEFCHR$(51)=HEXCHR$("FFEE3EFC04C8308'0008101813181B10180038686E9C84C8B080")
570 DEFCHR$(52)=HEXCHR$("1D2B5DDDDD5DEB0010001010101000038192359D9D959C100")
580 DEFCHR$(53)=HEXCHR$("88CCCEFF4F447F0000080000B0B8809C884C4EFFCFC4FF80")
590 DEFCHR$(54)=HEXCHR$("0018180000000000
```

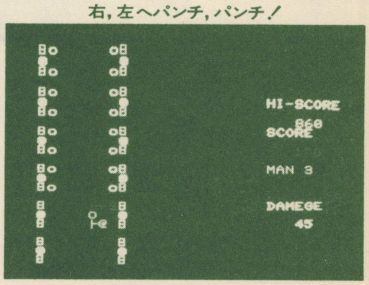
```
0001818000000000001C3E7F7F3E1C0000")
600 DEFCHR$(49)=HEXCHR$("0000001800180000042667E243C00181800001800180181B")
610 DEFCHR$(56)=HEXCHR$("1F6080808080601C1F7FFFFFFFFF7F1F0007010101010103")
620 DEFCHR$(57)=HEXCHR$("F8060101010106308F8FEFFFFFFFFEF800F08888F08080C0")
630 DEFCHR$(58)=HEXCHR$("3E7FFF7FFF7F7FFF003E77696F3E3B7F3E7FFF7FFF7FFF")
640 DEFCHR$(59)=HEXCHR$("1CBEFEFFFFFFFEFC009CACFEEEDEDCF81CBEFEFFFFFFFEFC")
```

```
650 DEFCHR$(60)=HEXCHR$("7FFFFF7F3F7F7F281B7E77351B373E007FFFFF7F3F7F7F28")
660 DEFCHR$(61)=HEXCHR$("FEFCFEFFFE7F0C426C9CF4FED65A0C40FEFCFEFFFE7F0C42")
670 RETURN
```

X1シリーズ
Hu-BASIC
もくじんけん

■足立博之

右，左へパンチ，パンチ！



あなたは，少林寺にある木人と戦うことになった．しかし，あなたはパンチとガードしかできない．

さて，どこまでいけるかな？

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	リストどおりに入力してRUN.
総　　評	もっとキャラクタに凝ってほしかったな．他はよくできていますよ．

遊び方

ジョイスティックかキーでやります．木人が攻撃してくる前にパンチしてください．

木人がパンチを出す前に，目印(＊)が出てきます．すぐにガードしてください．

キー操作は[8]で前進，[4]で左パンチ，[6]で右パンチ，[SPACE]でガードです．ジョイスティックの場合は，スティックを前に倒すと前進，左に倒すと左パンチ，右に倒すと右パンチ，トリガー1でガードです．

行番号マップ

行番号	内　　容
10～	初期設定
130～	メイン
420～	木人パンチ
620～	面クリア
760～	画面
810～	やられた
870～	ゲーム・オーバー
990～	スタート

もくじけん　BASICリスト

```
10 CONSOLE 0,25:WIDTH 40:HI=0
20 GOTO 990
30 Y=21:L=0:J=0:TY=500:E=4:PO=0:DA=100:MM=3:UY=0:SC=0:RE=0
40 TEMPO 100
50 LOCATE 5,14:COLOR 7:PRINT"JOY STICK ｦﾂｶｲﾏｽｶ (Y/N)?"
60 A$=INKEY$:IF A$="Y" OR A$="y" THEN Q=1:CLS:GOTO 760
70 IF A$="N" OR A$="n" THEN Q=0:CLS:GOTO 760
80 GOTO 50
90 LOCATE 30,5:COLOR 7:PRINT"HI-SCORE":LOCATE 32,7:COLOR 3:PRINTHI
100 LOCATE 30,8:COLOR 7:PRINT"SCORE"
110 LOCATE 30,12:COLOR 4:PRINT"MAN";MM
120 LOCATE 30,16:COLOR 5:PRINT"DAMEGE"
130 H=STICK(Q):TEMPO 100
140 IF RE>5000 THEN MM=MM+1:MUSIC"O7A0RARA":RE=0:GOTO 110
150 LOCATE 32,18:COLOR 7:PRINTDA
160 IF DA<0 THEN DA=100:GOTO 810
170 IF Y<1 THEN UY=UY+1:GOTO 620
180 IF J>5 THEN J=4
190 IF L>5 THEN L=4
200 LOCATE 32,10:COLOR 2:PRINTSC
210 IF (J=0)+(L=0) THEN 230 ELSE IF H=8 THEN Y=Y-1:MUSIC"O4C0":LOCATE 10,Y+1:PRINT"    ":J=J-1:L=L-1
220 IF CHARACTER$(7,Y)="●" THEN 230 ELSE 260
230 IF H=6 THEN 280
240 IF STRIG(Q)=-1 THEN 340
250 IF H=4 THEN 360
260 LOCATE 10,Y:COLOR 1:PRINT"▂▁▂"
270 GOTO 420
280 LOCATE 10,Y:PRINT"    "
290 COLOR 2:LOCATE 12,Y-1:PRINT"├@";:COLOR 1:LOCATE 12,Y:PRINT"o";:LOCATE 12,Y+1:PRINT"┘k@"
300 J=J+4
310 MUSIC"O4A0D0":SC=SC+10:RE=RE+10
320 LOCATE 12,Y-1:PRINT"    ":LOCATE 12,Y+1:PRINT"  "
330 GOTO 240
340 LOCATE 10,Y:COLOR 1:PRINT"▁o▁":MUSIC"A0B0F0"
350 GOTO 270
360 LOCATE 10,Y:PRINT"    "
370 COLOR 2:LOCATE 8,Y-1:PRINT"@┤":COLOR 1:LOCATE 10,Y:PRINT"o";:LOCATE 9,Y+1:PRINT"@┤"
380 L=L+4
390 MUSIC"O4A0D0":SC=SC+10:RE=RE+10
400 LOCATE 8,Y-1:PRINT"    ":COLOR 1:LOCATE 9,Y+1:PRINT"  "
410 GOTO 260
420 IF CHARACTER$(7,Y)="●" THEN 430 ELSE 130
430 IF AD=1 THEN 480
440 JI=INT(RND(1)*E)+1:IF JI=2 THEN 460
450 GOTO 520
460 LOCATE 6,Y:COLOR 7:PRINT"*";:FOR Z=0 TO TY:NEXT:AD=1:LOCATE 6,Y:PRINT" "
470 GOTO 520
480 IF CHARACTER$(11,Y)="o" THEN COLOR 3:LOCATE 8,Y-1:PRINT"-o";:LOCATE 8,Y+1:PRINT"-o";:MUSIC"O4A0D0C0F0D0":DA=DA-5
490 IF CHARACTER$(10,Y)="␣" THEN DA=DA+5
500 LOCATE 8,Y-1:PRINT"-o";:LOCATE 8,Y+1:PRINT"-o";:MUSIC"O4A0":AD=0
510 LOCATE 8,Y-1:PRINT"  ":LOCATE 8,Y+1:PRINT"  "
520 IF CHARACTER$(7,Y)="●" THEN 530 ELSE 130
530 IF SA=1 THEN 580
540 IJ=INT(RND(1)*E)+1:IF IJ=2 THEN 560
550 GOTO 130
560 LOCATE 16,Y:COLOR 7:PRINT"*";:FOR Z=0 TO TY:NEXT:SA=1:LOCATE 16,Y:PRINT" "
570 GOTO 130
580 IF CHARACTER$(11,Y)="o" THEN COLOR 3:LOCATE 13,Y-1:PRINT"o-";:LOCATE 13,Y+1:PRINT"o-";:MUSIC"O4A0D0C0F0D0":DA=DA-5
590 IF CHARACTER$(10,Y)="␣" THEN DA=DA+5
600 LOCATE 13,Y-1:PRINT"o-";:LOCATE 13,Y+1:PRINT"o-";:MUSIC"O4A0":SA=0
610 LOCATE 13,Y-1:PRINT"  ":LOCATE 13,Y+1:PRINT"  ":GOTO 130
620 IF UY=1 THEN Y=21:J=0:L=0:LOCATE 10,0:PRINT"    ":MUSIC"O6C7":LOCATE 10,Y:PRINT"▂o▂":MUSIC"O8A7":GOTO 760
630 UY=0
640 LOCATE 7,12:COLOR 7:PRINT"+ 200 POINTS"
650 LOCATE 5,10:COLOR 2 :PRINT"   CLEAR !!"
660 TEMPO 150:MUSIC "O4G3FF8R1A3#G+#C+D+E+F+E4+D3+D8R1+D3+D+CBAGF"
670 MUSIC"B3A3A7G5F5A5G5D5F5A3AA7"
680 TEMPO 150:MUSIC "O4G3FF8R1A3#G+#C+D+E+F+E4+D3+D8R1+D3+D+CBAGF"
690 MUSIC"B3A3A7G5F5A5G5D5F5A3AA7"
700 MUSIC "A7A7+D5+E5+F5+E3+D+E65E3+D5+EA9A7A7+D5+E5+F5+E3+D5+E6+D3+C5+E+F9"
710 E=E-2:IF E<2 THEN E=2:PO=1
720 IF PO=1 THEN TY=TY-10
730 IF TY=10 THEN TY=10
740 SC=SC+200:RE=RE+200
750 Y=21:CLS:L=0:J=0
760 COLOR 4: CLS:FOR I=0 TO 22:LOCATE 7,I:PRINT"B";:LOCATE 15,I:PRINT"B";:NEXT I
770 COLOR 7:FOR I=1 TO 22 STEP 4:LOCATE 7,I:PRINT"●";:LOCATE 15,I:PRINT"●";:NEXT I
780 COLOR 5:FOR I=0 TO 23 STEP 2:LOCATE 8,I:PRINT"o";:LOCATE 14,I:PRINT"o";:NEXT I
790 COLOR 5:FOR I=3 TO 22 STEP 4:LOCATE 7,I:PRINT" ":LOCATE 15,I:PRINT" ":NEXT I
800 GOTO 90
810 LOCATE 10,Y:COLOR 2:PRINT"▂o▂":LOCATE 10,Y+1:PRINT"┗┻":LOCATE 10,Y+2:PRINT"／＼"
820 MM=MM-1
830 IF MM<1 THEN 870
840 MUSIC "O5C0F5D5A2C2D5EF1D1CA5A2A4D4C"
850 FOR Z=1 TO 7 : COLOR ,Z:FOR B=1 TO 100:NEXTB,Z
860 COLOR ,0:CLS:Y=21:L=0:J=0:CLS:GOTO 760
870 FOR I=1 TO 20:LOCATE 0,I:COLOR 7:PRINT"GAME OVER":NEXT I
880 FOR I=1 TO 20:LOCATE 9,I:COLOR 6:PRINT"GAME OVER":NEXT I
890 FOR I=1 TO 20:LOCATE 20,I:COLOR 5:PRINT"GAME OVER":NEXT I
900 FOR I=1 TO 20:LOCATE 29,I:COLOR 4:PRINT"GAME OVER":NEXT I
910 LOCATE 14,8:PRINT"                    ":COLOR 2:LOCATE 14,9:PRINT"  TRY AGAIN ?"
920 LOCATE 14,10:COLOR 7:PRINT"    (Y or N)    ":LOCATE 14,11:PRINT"  "
930 A$=INKEY$
940 IF A$="y" OR A$="Y" THEN 970
950 IF A$="N" OR A$="n" THEN CLS:END
960 GOTO 930
970 IF SC>HI THEN HI=SC
980 Y=21:L=0:J=0:TY=500:E=15:PO=0:DA=100:MM=3:UY=0:CLS
990 CLS:LOCATE 10,0:COLOR 5
1000 PRINT"[ﾎﾙｹﾝ]":PRINT"      r      r
'    ＼ｌ／";:PRINT"   ┼┼    ｌ    ┼┼
－ ";:PRINT"    ／|＼    ｌ    ┼┼┼┼┼ "
1010 PRINT"   ／ｌ＼   |＼      ／／／＼  "
:PRINT"  ／  ｌ  ＼  ｌ  ＼    ／ ┼┼ ＼"
1020 PRINT" ／   ｌ    ＼ｌ＼       ┼┼
1030 LOCATE 0,10:COLOR 7
1040 PRINT"ｱﾅﾀﾊ JACKY ONE ﾃﾞｽ。ﾎﾝｼﾞﾝ ｦ ﾀｵｼﾃﾏｴﾍ ｽｽﾐﾏｽ。";:PRINT"ﾀﾀﾞｼ ﾎﾝｼﾞﾝ ﾊ 1ﾊﾟﾂ ｽﾞﾂ ﾀﾀｶｲﾄ ﾏｴﾍ ｲｶｼﾃ ";:PRINT"ｸﾚﾏｾﾝ。"
1050 PRINT"ｿﾚﾆ ﾊﾟﾝﾁﾓ ｼﾃｷﾏｽ。";:PRINT"ｼｶｼ ﾊﾟﾝﾁ ｽﾙﾏｴﾆ ﾎﾝﾉ ｳｼﾛﾆ `*' ﾏｰｸｶﾞ ";:PRINT"ﾃﾞﾃｸﾙﾉﾃﾞ ｶﾞｰﾄﾞ ｦ ｽﾚﾊﾞ ﾌｾｹﾞﾏｽ。"
1060 PRINT"ﾏｴﾏﾃﾞ ｲｸﾄ ﾓﾄﾆ ﾓﾄﾞﾘ 2ｶｲ ﾏｴﾍ ｲｸﾄ";:PRINT"ﾎﾝｼﾞﾝ ｶﾞ ｽｺｼ ｽﾞﾂ ﾂﾖｸ ﾅﾘﾏｽ。"
1070 LOCATE 0,20:PRINT"                [8] --
ｾﾝｼﾝ";:PRINT"[4]   [SPACE]    [6]":PRINT"ﾋﾀﾞﾘﾊﾟﾝﾁ  ｶﾞｰﾄﾞ  ﾐｷﾞﾊﾟﾝﾁ"
1080 COLOR 1:PRINT"HIT ANY KEY"
1090 IF INKEY$="" THEN 1090
1100 CLS:GOTO 30
```

M5 BASIC-G

ダーク・メタル

DARK METAL

■夕座

ディアス星の新素材ソードリウムΣと，それにともなう新兵器メタル・アーマーの開発は，地球軍にとってはまさに脅威であった．やがて戦争が始まり，開戦1箇月で植民星の大部分を奪われた地球軍は，それらの星の奪回のためにメタル・アーマーの開発にふみきった．

数多くの試作機の中で唯一，ディアス星のメタル・アーマーとわたりあえる性能を示したアルタクス号は，ただちに実戦に投入され，あなたがその隊の隊長となった．

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	リスト1を入力してセーブし，リスト2を入力してセーブした後，リスト1をロードしてRUN.
総　評	キャラクタが見づらいですね．それとサウンド等にも力を入れてほしかった．

遊び方

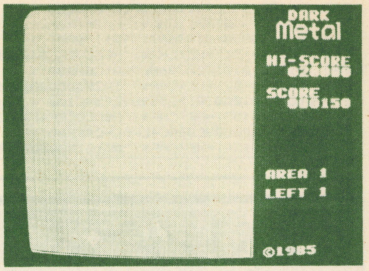
自機はカーソル・キーで上下左右に移動し，SHIFTキーでミサイル発射です．

一定時間がたつとエリアが変わりますが，境い目がありませんので御注意を．また各エリアに1回ずつスペシャル・フラッグが出てきて，これを取ると自機が1機増えます．

プログラム

自機とS．フラッグは，スプライトを2～3枚重ねて色を付けました．敵機も同じ方法で色を付けられるので，改造してみてください(ポストを全部使っているので，一度に登場するキャラクタ数は増やせません)．

敵の動きに気を付けよう



スプライト割り合て

スプライトNo.	キャラクタ	ポストNo.
0～1	自機のミサイル	0～1
2～5	敵機のミサイル	2～5
6～9	敵機	6～9
10～11	スペシャル・フラッグ	10
12～14	自機	11

何分にも作者が未熟なため，その他の内容はほとんど参考にならないと思います．「前作よりもましなものを作ろう！」と意気込んで作ったのですが，またも悲惨なものができてしまいました．前作が載ったときのうれしさが忘れられず，調子に載って送ってしまいました．あしからず．

リスト1　キャラクタ定義プログラム

```
10 print "[UP]":erase:mag 2
20 for AD=&2978 to &2AD8:vPoke
 AD,vPeek(AD)or vPeek(AD)/2 or
 vPeek(AD)/4:next
30' ALTAX
40 stchr "0001030202060707" to
 0
50 stchr "0703032323232121" to
 1
60 stchr "0080c0404060e0e0" to
 2
70 stchr "e8dcdfdbdbdb8080" to
 3
80 stchr "0000000000000008" to
 4
90 stchr "183cfcdcdcdc0000" to
 5
100 stchr "0000000000000010" t
o 6
110 stchr "1020202222220202" t
o 7
120 stchr "0000000101010000" t
o 8
130 stchr "0000000000000000" t
o 9
140 stchr "0000000808080000" t
o 10
150 stchr "0000000000000000" t
o 11
160' BANG
170 stchr "00403018 1c0f0f0f" t
o 12
180 stchr "1f1f234101010100" t
o 13
190 stchr "00001020c0c0c0f0" t
o 14
200 stchr "fef8e0c08000c000" t
o 15
210 stchr "0001030703107 0f0" t
o 16
220 stchr "60201c1e1e181000" t
o 17
230 stchr "40c0c0c0303c3800" t
o 18
240 stchr "0000183878040000" t
o 19
250' FIRE
260 stchr "00000000000c0c00" t
o 20
270 stchr "0000000000000000" t
o 21
280 stchr "0000000000303000" t
o 22
290 stchr "0000000000000000" t
o 23
300' S.FLUG
310 stchr "3842404038040444" t
o 24
320 stchr "3800000000000000" t
o 25
330 stchr "0000000000000000" t
o 26
340 stchr "0000000000000000" t
o 27
350 stchr "0101010101010101" t
o 28
360 stchr "0101010101010300" t
o 29
370 stchr "e0f8fefffef8e080" t
o 30
380 stchr "8080808080808c000" t
o 31
390' GADETH
400 stchr "000000183c3f4747" t
o 32
410 stchr "c7ff7f3f1f0d0501" t
o 33
420 stchr "000000183cfce2e2" t
o 34
430 stchr "e3fffefcf8b0a080" t
o 35
440' RINIAS
450 stchr "000000183c246764" t
o 36
460 stchr "e7e77c3c1f0d0400" t
o 37
470 stchr "000000183ca4e626" t
o 38
480 stchr "e7e73e3cfc302000" t
o 39
490' NELBA
500 stchr "0000010 1234b5f5f" t
o 40
510 stchr "2b0a020301010100" t
o 41
520 stchr "00008080c4d2fafa" t
o 42
530 stchr "d45040c0808080 00" t
o 43
540' H.E.M
550 stchr "0000000000000103" t
o 44
560 stchr "0301000000000000" t
o 45
570 stchr "00000000000080c0" t
o 46
580 stchr "c0800000000000000" t
o 47
590' TITLE
600 stchr "3079cfc6c6c6c6c6" t
o &E0,1
610 stchr "c0e0313332363737" t
o &E1,1
620 stchr "0000f8fc0606fefe" t
o &E2,1
630 stchr "0018181 8ffff1818" t
o &E3,1
640 stchr "0000070f18303030" t
o &E4,1
650 stchr "0703e3f333333333" t
o &E5,1
660 stchr "c6c6c6c600000000" t
o &E6,1
670 stchr "3632333100000000" t
o &E7,1
680 stchr "0000fcf800000000" t
o &E8,1
690 stchr "18181e0e00000000" t
o &E9,1
860 stchr "30303f1f00000000" t
o &EA,1
870 stchr "73f3b33300000000" t
o &EB,1
880' ETC.
890 stchr "3c4299a1a199423c" t
o &EC,1
900'
910 stchr "0f1121510a0408f0" t
o &EE,1
920 stchr "08ff00a2a29c88bf" t
o &EF,1
930'
940 for I=&E0 to &EB:color I,&
B0:next
950 for I=&40 to &5A step 8:co
lor I,&80:next
960 color &30,&50:color &38,&5
0
970 scod 12,0:scod 13,4:scod 1
4,8
980 for I=0 to 1:scod I,20:sco
l I,7:next
990 for I=2 to 5:scod I,44:sco
l I,13:next
1000 scod 10,24:scod 11,28:sco
l 10,8:scol 11,11
1040 scol 12,15:scol 13,14:sco
l 14,5
1050 locate 11,4:Print "DARK M
ETAL":locate 6,6:Print "MAIN P
ROGRAM LOADING"
1060 chain
```

▶ぴおニャン子クラブを作ろうよ!!そして10月号p.158に載っていた，STRANGE　BOY労働乱奈さんのZ80の歌で，レコード・デビューもしてしまおう！(他のCPUの人も気にしないで一緒に歌おう)ところで，最近PiOPiOでけんか腰になって反論している人がいる！いっそのこと「タイマンPiOPiO」というコーナーを作ってほしい．まったく関係ないけど，ソウルオリンピックにむけてハングル語のパソコンDJをやるのもいいと思う．

(最近夕やけニャンニャンにはまっているこら！コーラ)

リスト2 DARK METAL BASIC リスト

```
10' * DARK METAL *
20 Print "[JSL]":console 0,1:mag
2
30 Joint 13 to 12,1:Joint 14 t
o 13,1
40 Joint 11 to 10,1
50 HI=20000:SC$="000000":T$="※
●♥♦〈八×ㅋ ㅂ":A$="fe80948094809
480"
60 SC=0:AR=1:AE=AR:AL=3:TI=0:8
=1
70' * DEMO *
80 cls:locate 14,2:Print "DARK
"
90 locate 13,4:mPrint(6,2):T$:
locate 14,8:Print "1985"
100 locate 13,15:Print "BY ◣
":locate 10,19:Print "HIT ANY
KEY!"
110 if inkey(0)=0 then goto 11
0
120 Play "o5t116l16eeee8rffff8
r9999f98fer8","o5t116l16cccc8
rdddd8reeee8de8dcr8"
130 Play "eeee8rffff8r9999f8e2
","cccc8rdddd8reeee8dc2"
140 if Play then goto 140
150' * SCREEN *
160 cls:stchr A$ to 128,1:colo
r 128,&3C
170 for I=0 to 23:locate 0,I:p
rint rPt$(21,"■");:next
180 locate 24,0:Print "DARK":l
ocate 23,1:mPrint(6,2):T$
190 locate 22,4:Print "HI-SCOR
E":locate 22,7:Print "SCORE"
200 locate 22,15:Print "AREA":
AR
210 locate 22,17:Print "LEFT":
AL
220 locate 22,23:Print "◢1985"
;
230 locate 24,5:Print right$(S
C$+num$(HI),6)
240 locate 24,8:Print right$(S
C$+num$(SC),6)
250' * START *
260 X=80:Y=160:for I=12 to 14:
loc I to X,Y:next
270 on AE goto 280,290,300
280 for I=6 to 9:scod I,40:sco
l I,14:next:goto 310
290 for I=6 to 9:scod I,36:sco
l I,14:next:goto 310
300 for I=6 to 9:scod I,32:sco
l I,7:next
310' * MAIN *
320 M=inkey(0):F=inkey(1):sg 1
,990,10:sg 2,1000,10
330 X1=(M=54 and X>0)-(M=55 an
d X<152)
340 Y1=(M=51 and Y>0)-(M=46 an
d Y<176)
350 X=X+X1*8:Y=Y+Y1*8:move 12
in 11 to X,Y,1
360 if F=4 then goto 370 else
goto 400
370 FP=Post(0,1):if FP=-1 then
 goto 400
380 loc FP to#12:move FP step
0,-6,1:Play "o8b32","o8a32"
390' * COINC *
400 for I=12 to 14:AC=coinc(I,
2,11)
410 if AC>-1 then goto 910 els
e next
420 for I=0 to 1:FC=coinc(I,6,
9)
430 if FC>-1 then gosub 830 el
se next
440' * SCROLL *
450 B$=right$(A$,2):A$=B$+left
$(A$,14)
460 stchr A$ to 128,1
470 TI=TI+1:if TI=300 then gos
ub 800
480 if TI>599 then goto 1010
490 if TI<30 then goto 320
500' * ENEMY *
510 on AE gosub 540,580,660
520 goto 320
530' * AREA 1 *
540 E0=Post(6,9):if E0=-1 then
 return
550 loc E0 to rnd(136)+16,-16
560 move E0 step 0-rnd(1),6,3:
return
570' * AREA 2 *
580 E0=Post(6,9):if E0=-1 then
 return
590 on E0-5 goto 600,610,620,6
30
600 loc E0 to 0,-16:move E0 to
 152,200,1:goto 640
610 loc E0 to 152,-16:move E0
to 0,200,1:goto 640
620 loc E0 to 0,200:move E0 to
 152,0,1:goto 640
630 loc E0 to 152,200:move E0
to 0,0,1
640 gosub 750:return
650' * AREA 3 *
660 E0=Post(6,9):if E0=-1 then
 return
670 loc E0 to rnd(152),rnd(80)
680 on rnd(3)+1 goto 690,700,7
10,720
690 move E0 step 0-rnd(1),-6:g
oto 730
700 move E0 step 0-rnd(1),6:go
to 730
710 move E0 step-6,0-rnd(2):go
to 730
720 move E0 to 152,rnd(150):go
to 730
730 gosub 750:return
740' * ENEMY FIRE *
750 FI=Post(2,5):if FI=-1 then
 return
760 RN=rnd(3)+6:if status(RN)=
0 then return
770 loc FI to#RN
780 move FI step 0,6:return
790' * S.P. FLUG *
800 for I=10 to 11:loc I to rn
d(152),-16:next
810 move 10 step 0,6,4:return
820' * SCORE *
830 erase I,FC
840 SC=SC+AE*30
850'
860'
870 locate 24,8:Print right$(S
C$+num$(SC),6)
880 if SC>HI then HI=SC:locate
 24,5:Print right$(SC$+num$(HI
),6)
890 sg 3,2,15:sleep 5,1:sg 3,,
0:return
900' * BANG *
910 if AC>9 then erase 10,11:g
oto 1060
920 for I=0 to 11:erase I:next
:sg 2,,0:sg 1,,0
930 scod 12,12:scod 13,16
940 scol 12,9:scol 13,15:scol
14,0
950 sg 3,6,15:sleep 1:sg 3,,0
960 erase:scod 12,0:scod 13,4:
scol 12,15:scol 13,14:scol 14,
5
970 AL=AL-1:if AL then goto 16
0
980 erase:cls:locate 11,8:Prin
t "GAME OVER"
990 sleep 3:goto 60
1000' * CLEAR *
1010 for I=2 to 11:erase I:nex
t:AR=AR+1:locate 22,15:AE=AR
1020 if AR mod 3=1 then AE=1:g
oto 1040
1030 if AR mod 3=2 then AE=2:g
oto 1040 else AE=3
1040 locate 22,15:Print "AREA"
;AR:TI=0:goto 270
1050' * BONUS *
1060 if AL<100 then AL=AL+1:pl
ay "t80l32o7abo8co7abo8c"
1070 locate 22,17:Print "LEFT"
;AL:goto 320
```

PASOPIA7 BASIC

スパイラル

Spiral

■ocman

ひょんなことから3.5次元空間に落ちてしまったあなたは，スパイラルの世界(Spiral…うずまき)から出なければなりません．

このプログラムはたった4行ですが，やってみると案外面白いですよ．

★ミニPiOインフォメーション

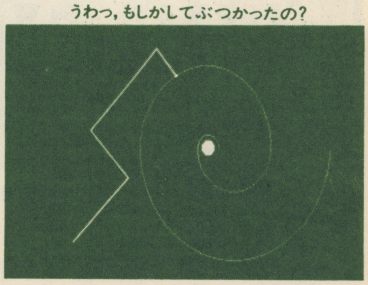
実行するまで	リストどおりに入力してRUN.
総　　評	う〜ん，キー操作の感覚をつかむのが難しいですね．

遊び方

RUNするとレベルを聞いてくるので，1〜7で答えてください．するとうずまきが描かれ，ゲーム・スタート．

テン・キーで青いのを操り，自分の通った跡やスパイラルにぶつからないように中央の丸い所まで行ってください．最初はレベル7で練習しましょう．なんてったってキーと動きがずらしてあるので，難しいのです(レベル1なんか特に)．

うわっ，もしかしてぶつかったの?



P.S.

入力する前に**WIDTH 40**：**SCREEN 0** **RETURN**を入力しておいてください．

なお，パソピア7は売ってしまうので，これが最初で最後の投稿かもしれません．

Spiral BASICリスト

```
1 WHILE N<1 OR N>7:INPUT"LEVEL";N:WEND:C
LS:X=160:Y=100:R=10:A=0:B=3.14:S=N*5:FOR
 I=1 TO 9-N:CIRCLE(X,Y),R,2,A,B:R=R+ABS(
S):X=X+S:S=-S:S=S+SGN(S)*2:SWAP A,B:NEXT
:CIRCLE(160,100),5,3:PAINT(160,100),3,3:
X=30:Y=180:V=1:W=-1:PRINT"Spiral LV="N
```

```
2 I=STICK(0):IF I MOD 2 THEN V=(I=1 OR I
=7)-(I=3 OR I=5):W=(I=1 OR I=3)-(I=5 OR
I=7)
3 X=X+V:Y=Y+W:P=POINT(X,Y):IF P=0 THEN P
SET(X,Y),1:GOTO 2 ELSE IF P=3 THEN LOCAT
E 11,5:PRINT"CONGRATULATIONS !!"
```

```
4 LOCATE 15,8:PRINT"GAME OVER.":WHILE IN
KEY$<>CHR$(13):WEND:RUN
```

L3/MK5/S1 BASIC
COLOR
カラー

■うわ〜いずっ＋遊んだMr.GR

実は，このゲームは花の受験生３人で作ったのです．単純なゲームですが，楽しんでみてください．

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	リストどおりに入力してRUN.
総　　評	現在どのくらい点を取っているのかわかりません．音やなにかでわかるようにした方がよいのでは？

遊び方

７色の色が出てくるので，適当な所で SPACE を押してください．チャンスは３回まで(色によって点数が決まっている)．

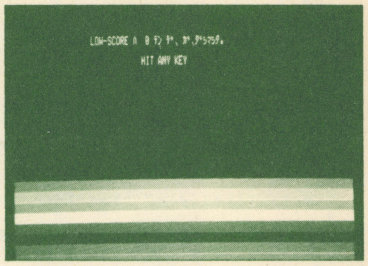
ぷろぐらむ

基本BASICばかりなので，他のいろいろな機種(早くいえば全機種)で使えると思うのでやってみてください．また，ポケコンの移植も可能だと思います(PCに限る)．

点数表

色	青	赤	うす紫	緑	水色	黄	白
点	+50	−20	+30	−50	+50	−120	×10

さて今度は何色をたたいたのかな?



P. S.

おっと忘れていた．このゲームは今までのゲームと違い，ハイ・スコアではなくロースコアを競うゲームです．ロースコアに自信のある方は，PiO²(KYON²のまね)にでもどうぞ．

それでは，「うわ〜い！」じゃなくてさいなら！

COLOR BASICリスト

```
1  CLS:SCREEN,,1:COLOR 7,0
5  COLOR 4:LOCATE 16,1:PRINT"  ぁぁぁぁぁ  ぁ
ぁぁぁぁ  ぁ  ぁぁぁぁぁ  ぁぁぁぁぁ  "
10 COLOR 2:LOCATE 16,2:PRINT"  ぁ  ぁ
  ぁ  ぁ  ぁ  ぁ  "
15 COLOR 3:LOCATE 16,3:PRINT"  ぁ  ぁ
  ぁ  ぁ  ぁ  ぁぁぁぁぁ  "
20 COLOR 5:LOCATE 16,4:PRINT"  ぁ  ぁ
  ぁ  ぁ  ぁ  ぁ  ぁ  "
25 COLOR 6:LOCATE 16,5:PRINT"  ぁぁぁぁぁ  ぁ
ぁぁぁぁ  ぁぁぁぁぁ  ぁぁぁぁぁ  ぁ  ぁ  "
30 COLOR 7:LOCATE 24,7:INPUT"ｾﾂﾒｲ ﾊ ｲﾘﾏｽ
ｶ (Y/N)";Y$
35 IF Y$="Y"THEN45
40 IF Y$="N"THEN100
45 LOCATE 20,11:COLOR 5,0:PRINT"ﾁｬﾝｽ ﾊ 3
ｶｲ ﾃﾞｽ。 SPACE KEY ｦ ｵｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ。"
50 LOCATE 25,14:INPUT"HIT (S) KEY TO STA
RT !";Q$
```

```
55 IF Q$<>"S" THEN 50
100 CLS:H=0
110 COLOR 5,0:LOCATE18,11:PRINT"LOW-SCOR
E ﾊ ";L;"ﾃﾝ ﾃﾞ、";C$;" ｶﾁ、ｻﾞﾝｼﾏｼﾀ。"
115 COLOR 5,0:LOCATE30,13:PRINT"HIT ANY
KEY "
120 D$=INKEY$
130 IFD$="" THEN 120
140 FOR J=1 TO3
150 A=9:FORI=0TO6
160 COLOR A
170 PRINT""
180 A=A+1
190 B$=INKEY$
200 IF B$=" " THEN230
210 NEXTI
220 GOTO150
230 IF A=9 THEN H=H+50:GOTO300
240 IF A=10 THEN H=H-20:GOTO300
```

```
250 IF A=11 THEN H=H+30:GOTO300
260 IF A=12 THEN H=H-50:GOTO300
270 IF A=13 THEN H=H+50:GOTO300
280 IF A=14 THEN H=H-120:GOTO300
290 IF A=15 THEN H=H*10
300 NEXTJ
310 COLOR 7,0:LOCATE15,24:PRINT "
 ｱﾝﾀ ﾉ ﾃﾝｽｳ ﾊ ";H;"ﾃﾝ ﾃﾞｽ。"
320 IF L>H THEN L=H:LOCATE15,25:PRINT"
        ｱﾝﾀ ﾊ LOW-SCORE ﾃﾞｽ。";:LOCATE15,25
:INPUT "                ｱﾝﾀ ﾉ ﾅﾏｴﾊ?";C$
330 LOCATE22,25:INPUT "          REPLAY (Y/N)
";N$
340 IF N$="Y" THEN 100
350 IF N$<>"N" THEN 330
360 END
```

JR-100 BASIC
GAME-PACK JR-100
ゲーム-パック JR-100

■MILK

やってきましたGAME-LAND．３種類のGAMEに，キミも挑戦だっ！

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	リストどおりに入力してRUN.
総　　評	３本ものゲームを短いプログラムにまとめて努力賞.

遊び方

❶SCENE 1 (HYPER-JR)

幅跳びのJR版．キミは７mを超えられるか？

SPACE キーでスタート．踏み切り板(■)の所で , キーでジャンプし，ひたすら . , キーを交互にたたいてください．

❷SCENE 2 (Jump Man-JR)

次々と出てくる針の上のプレートを，バウンドしながらクリア．頭上のUFOにも気を付けろ！

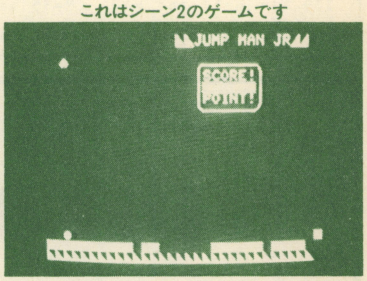
ボール君は SPACE で上昇/下降します．プレートの切れ目から落ちたり，UFOに触れるとゲーム・オーバー．

❸SCENE 3 (Be hit on heart)

"ハートを射とめろ"のJR版．君のアタックは何回成功するか？

♥が照準器に入った所を狙って，SPACE キーをたたいてください．真ん中は10点，両端は５点で，10回のうち何回Hitするかを競います．

これはシーン2のゲームです



◘参考文献

1) 黒瀬和孝："ハートを射とめろ"，PiO，'84年８月号

2) 横田　潔："走り幅とび"，PiO，'85年８月号

▶10月号p.142の"あいらんど　ふぃ〜ると♥"さんへ…．わーいっ，私もT.F.Fやハワード君好きですぅ．PiOでもこーゆー話ができるなんて嬉しい…．ところで話は変わりますが，私誕生日に友達から鑑賞用のミニ・サボテンをいただいたのです．どなたか，正しいサボテンの育てかた御在じの方いらっしゃいませんか？これから冬にかけてどのように育てればよいか助言してください．お願いします(しかしPiOはいつから園芸雑誌になったのでしょう!?)．ではボツにならないことを願って，これで終わりにします．　(イニ・ビス隊のA　あ○ひろ○)

GAME-PACK JR-100 BASICリスト

```
10 REM************************
20 REM**  GAMEPACK FOR JR100 **
30 REM**      WRITTEN BY MILK **
40 REM**       1985,8,30 03:00 **
50 REM************************
60 REM** START **
70 CLS:LOCATE4,6:PRINT"◣◢GAME PACK JR10
0◢◣"
80 LOCATE6,8:PRINT"LET'S GAME NOW!!":LOC
ATE8,8:PRINT"♥NO1...HYPER-JR"
100 LOCATE9,8:PRINT"♣NO2...JUMP MAN-JR"
110 LOCATE10,8:PRINT"♠NO3...BE HIT ON H
ART"
120 LOCATE12,2:INPUT"LET'PLAY THESE GAME
 (1-3)",A
130 IF A=1THEN1000
140 IF A=2THEN2000
150 IF A=3THEN3000
160 GOTO120
1000 REM**HYPER-JR SUB**
1010 H=0:S=0
1020 CLS:X=0:Y=8:LOCATE3,10:PRINTFLD(1);
"HYPER-JR";FLD(0)
1030 FOR I=1TO31
1040 LOCATE9,I:PRINT"※";:NEXTI:LOCATE9,
10:PRINT"■";
1050 LOCATEY,X:PRINT"ま";
1060 PICK P:IF P<>32THEN1060
1070 REM
1080 LOCATEY,X:PRINT" ";
1090 X=X+1:FORZ=1TO20:NEXTZ
1100 LOCATEY,X:PRINT"ま";:IF X=11THEN129
0
1110 PICK P:IFP<>44THEN1080
1120 LOCATE9,X:PRINT"*";:X1=X:X=X+1:A=1
1130 FORL=0TO50:PICK P
1140 LOCATEY,X1:PRINT" ";
1150 IF P=46THEN IFA=1THENX=X+1:A=0:IFX=
31THEN1310
1160 X1=X:Y=7:LOCATEY,X:PRINT"ま";
1170 IFP=44THENA=1
1180 NEXTL
1190 LOCATEY,X1:PRINT" ";:REM
1200 X=X+1:Y=8:LOCATEY,X:PRINT"ま";:B1=1
1210 GOSUB2900:FORI=10TOX:LOCATE10,I:PRI
NT"—";:NEXT I
1211 S=(X-10)/2
1220 LOCATE12,12:PRINT"KIROKU";S;"M"
1230 IF H<STHENH=S:LOCATE4,7:PRINT"SHIN
KIROKU!!"
1240 LOCATE5,6:PRINT"TOP SCORE IS ";H;"M
"
1250 LOCATE6,5:INPUT"RE PLAY(Y/N)",A$
1260 IF A$="Y"THEN1020
1270 IF A$="N"THEN10
1280 GOTO1250
1290 B1=2:GOSUB2900:LOCATE5,10:PRINT"FAL
L RE PLAY!!"
1300 FORI=0TO800:NEXTI:GOTO1020
1310 LOCATE5,9:PRINT"OH! IT'S GRATE!":FO
RI=0TO500:NEXTI:END
2000 REM**JUMP-MAN SUB**
2010 REM**********************
2020 REM**MADE BY MILK 1985,9**
2030 REM**IT'S ORIGINAL...    **
2040 REM**********************
2050 REM**SHOKI**
2060 CLS:Y=10:A=1:Y2=2:A2=1:S=0
2070 FORS1=0TO30
2080 LOCATE21,S1:PRINT"※":LOCATE22,S1:P
RINT"◣"
2090 NEXTS1
2091 LOCATE2,15:PRINT"◣◢JUMP MAN JR◢◣"
2092 LOCATE4,17:PRINT"┌──────┐"
2093 LOCATE5,17:PRINT"|SCORE!|"
2094 LOCATE6,17:PRINT"|▒▒▒▒▒▒|"
2095 LOCATE7,17:PRINT"|POINT!|"
2096 LOCATE8,17:PRINT"└──────┘"
2100 LOCATE Y,2:PRINT "●"
2110 LOCATEY2,2:PRINT"♣"
2120 IF Y2<2THENA2=1
2130 IF Y2>13THENA2=-1
2140 IF RND(1)=1THEN A2=-A2
2150 FORI=1TO20:NEXTI
2160 PICK P :IF Y=20THEN2180
2170 IF A=-1THEN IF P=32 THEN A=1
2180 LOCATE Y,2:PRINT " :LOCATE Y2,2:PRI
NT" ";Y=Y+A:Y2=Y2+A2
2190 IF Y=20 THEN GOSUB 2500
2200 IF Y=Y2 THENLOCATEY,2:PRINT"*":B=2:
GOSUB2900:GOTO2700
2210 GOSUB2600:GOTO2100
2500 REM**SUB**
2510 GOSUB2600:C=PEEK($C3A2)
2520 IF C=$00THEN LOCATE21,2:PRINT"×":B
1=1:GOSUB 2900:GOTO2700
2530 S=S+1:A=-A:B1=0:GOSUB2900
2531 LOCATE6,19:PRINT FLD(1);S;FLD(0):RE
T
2600 REM**MOVE SUB**
2610 LOCATE 21,0:PRINTCHR$(8)
2620 LOCATE 21,30:IF RND(2)=1THENPRINT"※
":RET
2630 IF RND(2)=1THEN PRINT"※":RET
2640 PRINT" ":RET
2700 REM**END SUB**
2710 FOR I=190TO1:NEXTI
2720 CLS:LOCATE5,10:PRINT"GAME OVER!!"
2730 LOCATE7,11:PRINT"SCORE ";S;"POINT!!
"
2740 LOCATE15,7:INPUT"RE PLAY(Y/N)",N$
2750 IF N$="N"THENGOTO10
2760 GOTO2000
2900 REM**BEEP SUB**
2910 IF B1=1 THEN POKE1,110:BEEP1:FORI=1
TO290:NEXTI:BEEP0:BEEP:RET
2920 IF B1=0 THEN POKE1,150:BEEP:BEEP:RE
T
2930 IF B1=2 THEN POKE1,250:BEEP1:FORI=1
TO290:NEXTI:BEEP0:RET
3000 REM**BE HIT HART SUB**
3010 REM********************
3020 REM**MADE BYK.KUROSE**
3030 REM**PIO 1984.8 P103**
3040 REM********************
3050 REM**SHOKI**
3060 CLS:K=0
3070 L1=0:L2=7:T=0:A$="♥"
3080 LOCATE6,14:PRINT" ┌─┐":LOCATE8,14:P
RINT" └─┘"
3090 FORI=0TO31:LOCATE5,I:PRINT"—":NEXT
I
3100 LOCATE1,10:PRINTFLD(1);"BE HIT ON H
ART!!";FLD(0)
3101 LOCATE3,11:PRINT"HIT'SPACE'"
3110 LOCATE13,15:PRINT"BY":LOCATE14,14:P
RINT"MILK"
3120 REM**MAIN**
3130 LOCATEL2,L1:PRINTA$
3140 LOCATEL2,L1:PRINT" ":L1=L1+1
3150 PICK U
3160 IF U=32 THEN3190
3170 IF L1=31 THEN3210
3180 GOTO3130
3190 LOCATE7,1:PRINTA$:IF L1=15THENT=T+1
0:K=K+1:J=1:GOSUB3270:GOTO3080
3200 IF L1=14THENT=T+5:J=1:K=K+1:GOSUB32
70:GOTO3080
3201 IF L1=16THENT=T+5:J=1:K=K+1:GOSUB32
70:GOTO3080
3210 K=K+1:IF K=11THEN 3240
3220 Q$="NO HIT!!":GOSUB3280:GOTO3080
3230 REM**END SUB**
3240 CLS:LOCATE9,12:PRINT"**END**":LOCAT
E10,11:PRINT"SCORE=";T
3250 LOCATE18,5:INPUT"RE PLAY(Y/N)",Z$:I
F Z$="N"THEN10
3251 GOTO3060
3260 REM**SCORE & PRINT SUB**
3270 IF J=1 THEN Q$="  HIT!! "
3280 LOCATE L2,L1:PRINTA$:LOCATE 9,9:PRI
NT"**";FLD(1);Q$;FLD(0);"**"
3281 LOCATE10,12:PRINT"COUNT=";K
3290 IF K=10 THEN3240
3300 LOCATE12,11:PRINT"SCORE=";T:FORC=0T
O100:NEXTC
3310 LOCATEL2,L1:PRINT" ":L1=0:L2=7:RETU
RN
```

PiO BOX

PC-1250シリーズ用マシン語モニタ

●AMI

このプログラムはPiO'85年5月号に掲載されたATARU氏のPC-1245用のモニタをPC-1250シリーズへ移植したものです.

使用方法

まずマシン語リストをPOKE文またはモニタ(?)で入力します. 入力し終わったらできるだけセーブしておいてください.

起動させるには

CALL&COOO, & 先頭番地 **ENTER**

表　キー操作

キー	動　作
▶	1バイト・アップ
◀	1バイト・ダウン
↓	8バイト・アップ
↑	8バイト・ダウン
0～9	0～9を入力
A～F	A～Fを入力
.	Aを入力
+	Bを入力
−	Cを入力
*	Dを入力
/	Eを入力
CL	Fを入力

としてください. ここで先頭番地とは, モニタしたい先頭アドレスのことです.

拡張機能

主な操作は5月号のものと同じですが, 新しくテン・キーによるアルファベット入力ができるようになっています(表参照).

プログラム

リロケータブルなモニタですので

CLOADM "ファイル名";オフセット・アドレス

によってモニタを自由な位置に置くことができます(ただしワーク・エリア以外のRAM上ですけど).

その他

とにかく便利だと思います. BASICによる制御も無用. しかもリロケータブル, さらにテン・キー入力は慣れると手放せなくなります.

最後にPC-1251を貸してくれた森君に感謝!!

参考文献

1) ATARU: "PC-1245用マシン語モニタ", **PiO**, '85年5月号
2) "ポケコン・マシン語入門", 工学社

PC-1250シリーズ用 マシン語モニタ・マシン語リスト

```
C000 10C6B1841A04F205:20
C008 F73713289C0AF899:A0
C010 845964078 2C474B5:B7
C018 10C6EA5203C702D1:AF
C020 F1EE131C820A64F8:F6
C028 F1E9DA82071B0605:63
C030 02073424262F0384:3D
C038 60F8020734030005:9D
C040 2483442F04DA2603:21
C048 C702CFF1E902AFF1:14
C050 EE020A3402013486:EB
C058 63B3280602322620:CB
C060 0963C4280502322D:BE
C068 0A24DA0200830001:8E
C070 1D7440674A3A0374:33
C078 07262F102F29F1AF:64
C080 FD0D6700280237F8:CA
C088 99750F3819423814:FC
C090 42380A4228160300:07
C098 0210841504040404:BB
C0A0 0404040404405F200:0B
C0A8 D12D9C67F6280374:96
C0B0 5467293A07672D2A:E3
C0B8 03741D673E280374:D8
C0C0 077534670A3A0375:D3
C0C8 07D110C6EAD601F8:67
C0D0 9905043807D0D40F:94
C0D8 582C03D4F0DA5783:FF
C0E0 47DA523BD62D4300:F4
```

PiO 情報局

身近な情報を写真＋原稿で大募集

国際アニメーションフェスティバル 広島大会

●Taw Kety & なるみゆきや

去る8月18日～23日に,「国際アニメーションフェスティバル広島大会」が開催されました. 今回はその中から, C.G.アニメ特集と, C.G.アニメの作り方の構座についてレポートします.

C.Gアニメ

C.G.アニメのフィルムは, 2次元の幾何学的模様の作品から始まって, 諸外国(ほとんどアメリカ)のCF, 中島興氏やその他の方々の作品, 果ては日本の見慣れたCFなど, さまざまな作品が上映されました. 珍しいものとしては, 阪大のLINKS-1を使用した作品などがありました.

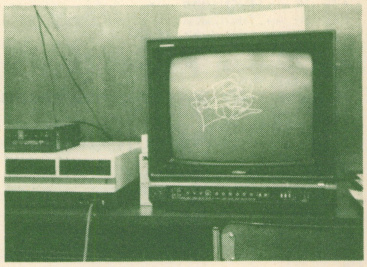
作り方講座

一方, C.G.アニメの作り方の構座では, アニメーション専用のC.G.ハードウエア「アニピューター」が出展されていました.

その概要は, CPUにZ8001を使用し, 容量はメイン320Kバイト, スクリーン64Kバイト×2, セル・ワーク用約100Kバイトとなっています.

また解像度は, 255×224ドット(26万色中256色), 5インチFDD2基内蔵. 他にビデオ, ビデオカメラ, 他のマシン(RS-232Cによる)などとデータの転送ができます.

そしてコントローラーは, スティックと数個のボリューム, キーから成り, キーボード・マウスの類は使いません. ライン, サークル, ボックス, ペイント, ブラシ,



コピー(拡大, 縮少を含む), 回転などによって画像を作り, 動画として動かすこともできます.

適当にさわらせてもらいましたが, 半日もすれば自在に使いこなせそうです. ちなみにこの装置の価格, 136万円. あなたは安いと思いますか?

コミケット28

●迎夢超人

アニメの祭典コミケットが, 先日の8月11日に東京晴海国際貿易センターで開催されたので, "みなみりょうこ" さんに連れていってもらいました.

思わず圧倒

この道に関してドシロウトな私は,「学校祭のアニメ模擬店」程度のイメージを持って会場を訪れたのですが, 規模の大きさと内容に思わず圧倒されました.

会場は2つにわかれていて, 各々がジャンボジェット機が4機も格納できるくらいの倉庫みたいなものです. ここに1単位が2～3名のグループで, 3×3㎡の場所を借りきり, アニメコレクション(同人誌, コピー本, 便せん, バッチ, ポスター等)を販売するというわけですが, 構成員が3400人もいる上に, 豪雨にもかかわらず客入りも良かったため, 会場はとても混雑していました.

祭典というからには, 登場メンバーもすごい! ウイングマンの桂正和先生(…と皆さん言ってました), M誌の椎名崇さん, F誌の一本木蛮さんと, 私の知るかぎりでは12名程の有名人を会場で見ることができました.

コスプレ

この祭りを盛り上げるのに一役買っている物に, コスプレがあります. これはアニメキャラクタ等の服装やマスクを真似て製作し, 自分自身がそのキャラクタを演じるもので, 以前はクリーミーマミやラム等のテレビアニメキャラが目立ちましたが, 最近では同人誌が販売のシェアーを大きく占めるためか, オリジナル・キャラクタのコスプレが多かったです.

コミケでのマイコン

さて, 当誌はマイコン誌なので, 一応コンピュータの使用度について話しておきましょう.

私の確認したところでは, マイコン関連のブロックは8箇所, 使用例はカラープリンタによるイラスト製作, アニメC.G.のソフト販売, 高解度モニタ使用のC.G.実演, ビデオ/テーブルゲームの情報誌販売等でした.

しかし, 電源の確保が容易でないせいか, 実演例は少なかったように思えます. でもアニメを演出するためにコンピュータが使用されていることから, この世界にもマイコンの波が浸透していることを, 改めて悟りました.

最後に

何はともあれ, このコミケ, 企業がアニマー(アニメが好きな人の意味. 勝手に造った単語)に提供するアニメショップと違い, アニマー同誌の催し物のためとてもAt Homeで, 彼らが本当に好むものだけが売り買いされていたように思えます.

次回のコミケは12月29日に同会場で行なわれる予定です. 良かったらきてくださいね. もしかすると会場で私と会える人がいるかも!? それでは.

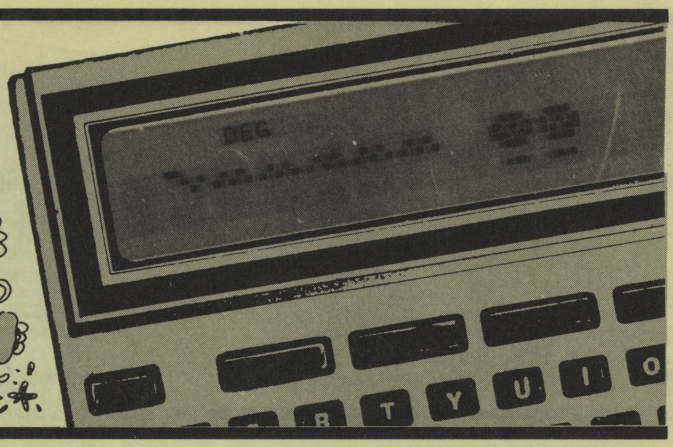
▶10月号「ファンタジーが足りない」の南湖村青年団さんへ. あなたの意見, とても素晴らしいと思います. でもファンタジっ子はあなた1人ではありませんよ. 私も(はずかしながら)ドリトル先生とか, 宮沢賢治とか, 昔集めた「小学校低, 中, 高学年用」の本を今だに(数十回?)愛読しています. 子供のころには, 早く大人になりたいと思い, 今ごろになって子供に戻りたいと思う. 私は普通の青年ですから….

(BY. Kicha♡)

PC-1251

ポケコンパイラ1251

蚊スペシャル



■皿海みつる

'85年7，9月号の氏家一浪さんのゲームはとっても面白く，プログラム的にもさすがと思わせる部分が多くありました．僕もこれを参考になにか作ってみようと，以前ＰＢの方にあった「ＫＡ」のアイデアをもらって作ってみました．一風変わったゲームですが，なかなか楽しめると思います．

■プログラム・インフォメーション

言　語	ポケコンパイラ　1251
面白さ	！！！
動き・操作性	→→→→
サウンド	♪♪♪♪
編集部評	途中から蚊が蛾に入れ替わるところなどは，わりとしゃれてますね．(Ku)

入力方法

ソース・リストを打ち込み，MEM＝2777(ちなみに120行の"KEY"はコマンドのため1バイト．せこい！？)であるのを確認してください．わずか13行なのですが，とても長い行が多いので，何回かにわけて入力しなくてはいけないのもあります．

そして**CSAVE "KA"**とでもしてセーブした後，ポケコンパイラもロードしておいてください．

遊び方

DEF C でオブジェクトができます．

そして DEF = でゲーム・スタートです．何かキーを押すと軽快なMUSICとともに，さあスタートです．

あなたは 4 6 のキーを使って手を巧みに左右に動かして，右手と左手の間に蚊がきたらすかさず ENTER ！しかし制限時間があって，50カウント(右から2番目の数字)以内にやっつけなければいけません．なお一番右にはやっつけた蚊の数が表示されます．

そしてだんだん蚊は速くなり，60以上やっつけるとすこし遅くなって，今度は蛾が出てきます．これも同様に退治してください．50カウント以内にできなかったら，ゲーム・オーバーです．BRK でも終わります．

プログラムについて

メモリ節約のため，リストはたいへんわかりにくいものになってしまいました．コンパイルするのは90行までです．100行からは必要なデータを**POKE**で書き込んで，オブジェクトをコールします．100行がキャラクタ・データで110行がMUSICデータです．

なお，使っていないラベルはRからXまでですが，残りメモリも少なくプログラムの改良は困難でしょう．しかし一度コンパイルすれば90行まではもう不要なので，ソース・リスト，BASICリストと2本立てにしたらいいと思います．

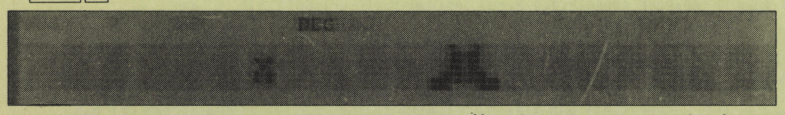
それからバグですが，100以上やっつけると3桁になるため，左に下1桁が出てしまいますが，100匹いったとすぐわかり，特に影響もありません．それと，145匹でスピードが急に遅くなります（もっとも普通の人はあまりこのことには関係ないでしょう?!)

最後に

僕は普段よくT誌のSK-コンパイラを使います．あれは使いやすさ，実用的にもすばらしいものだと思います．またポケコンパイラはゲームを作るのにとても便利な命令が多いと思います．ちょっとしたゲームを作るには，わざわざマシン語で作るより手軽なコンパイラを利用すべきです．

なお，このゲームのハイ・スコアはなんと僕の出した259!!正確には8ビットを越えてしまったので255＋4です．このスコアは自分でもすごいと思います．まあ120点ぐらいいったら相当なものだと思います(145点で急に遅くなる)．そこまでいけない人は，20行の最後の**250Y**を**30Y**ぐらいにして，そのスピードに驚いてください．

このゲームは10月号の麻雀につづいて2本目です．今度はアドベンチャーゲームの予定です．それではまた!!

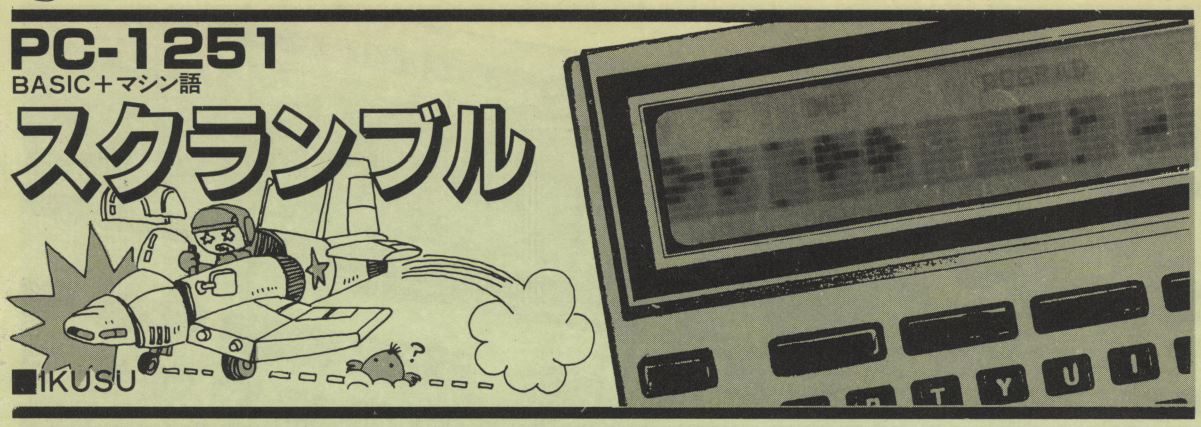


蚊スペシャル　ソース・リスト

```
10:CALL 4: PRINT 68$;51
   $;52$;52$;50$;70$;:3
   0Y
20:*C: BEEP Y)255/Y)*6:
   Y+1Y: RND 4S: PRINT
   S CHR$ ;: IF 45>YC:2
   50Y:0S
30:*E: RND 17C:C+1C:2V:
   0E:Y-2Y: IF 60>SF:3V
   : IF S<>60F:Y+40Y:
   BEEP 5,80: BEEP 1,0
40:*F: COS : CALL 19:
   PRINT 50-E;45$;S:
   CALL A: PRINT 0 CHR$
   : CALL A+2: PRINT 1
   CHR$ : CALL C: PRINT
   V CHR$
50:LET 0W:*Q: GOSUB A:
   INKEY$ D: IF D=70G:
   IF D=68H: IF D=0I:
   IF D=70:W+1W: IF 2>W
   Q:*J:E+1E: IF E>500:
   IF E>40D: BEEP 6,7
60:*N: RND 3Z: IF Z=1L:
   IF Z=2M: GOTO F:*L:
   IF C=17F:C+1C: GOTO
   F:*M: IF 1=CF:C-1C:
   GOTO F:*G: IF A=16J:
   A+1A: GOTO J
70:*H: IF A=0J:A-1A:
   GOTO J:*I: COS :
   CALL C: PRINT V CHR$
   : CALL A: PRINT 0
   CHR$ ;1 CHR$ : IF A+
   1=CK: BEEP 99,50:E+3
   E: GOTO J:*D: BEEP 3
   ,17: GOTO N
80:*K: BEEP 30,80: BEEP
   2,80:S+1S: GOTO E:*A
   :8X:*P:X+1X:0Z: GOTO
   B
90:*O: BEEP 200,99:
   BEEP 1,0: COS : CALL
   7: PRINT 3 CHR$ ;0
   CHR$ ;2 CHR$ ;S;2
   CHR$ ;1 CHR$ ;3 CHR$
   : RETURN :^B:Z+1Z:
   IF Y<>ZB:    10>XP:
   END
100:"=" POKE &C5D0,96,96
   ,112,63,62,62,63,112
   ,96,96,0,5  8,52,0,5
   6,122,60,
110:0=20: POK
   ,0,27,0,0,
   0,16,13,
120:WAIT 0: PRINT "HIT A
   NY KEY !": CALL 7437
   : CALL &C100: CALL 7
   437: END
   0:"C" CALL &BB00
```

PC-1251
BASIC＋マシン語

スクランブル



■IKUSU

PC-1251で初めて組んだスクロール・ゲームです。

■プログラム・インフォメーション

言　語	BASIC マシン語　BD00～C1FF
面白さ	！！！
動き・操作性	→→→→
サウンド	♪♪♪♪
編集部評	スクロールがなめらかで，音もよくできていますね。　(Ku)

入力方法

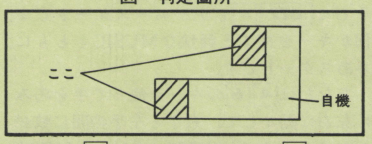
マシン語部は＆BD00～＆C1FFまでです．まずマシン語を入力してから**CSAVE M "SCRAMBLEM" ;&BD00,&C1FF**でバック・アップを取っておいてください。

遊び方

DEF A とするとサウンドを付けるかどうかを聞いてきます．音がほしいときは Y ENTER としてください。

このゲームは障害物をよけるだけのゲームです．2で高度を下に下げ，8で上に上げますが，自機は動かず障害物が上下にスクロールします．図のドットがONのとき衝突になるので，他の所にぶつかっても大丈夫です。

図　判定箇所



プログラムの説明

ゲーム中はマシン語なのでかなり速くすることができます．BASICでは，面クリア，得点，衝突のときの処理などをしています。

最後に

初めて作ったプログラムなので，かなりムダがあると思います．特にBASICは直接打ち込んだのでムダだらけだと思います。

ROMコールは＆1F44のリアルタイム・キースキャンしか使っていません。

それから電池が古いとかなり見にくいので換えてください。

表1　アドレス・マップ

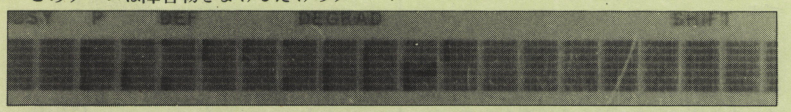
アドレス	内　容
BD00～BD7F	音階データ
BD80～BDFF	メイン・ルーチン
BE00～BFFF	画面データ
C050～C05F	画面クリア
C060～C097	左端にデータ出力
C098～C0A7	時間かせぎルーチン
C0A8～C0FF	サウンド・ルーチン
C100～C147	下スクロール
C148～C18F	上スクロール
C190～C1D7	横方向スクロール
C1D8～C1E7	自機を付ける
C1E8～C1FF	自機消す

表2　ワーク・エリア

アドレス	内　容
B802	自機高度
B805,06	得点(上位，下位)
B808	スピード(01のとき最高速)

表3　変数表

変数表	内　容
I	スピード(17,50,90行を変えるとスピードを速くできます)
P	面数
U	残りの自機数
Q	ハイ・スコア(最初は0にしていく)



リスト1　スクランブル　BASICリスト

```
 10:"A" WAIT 0: PRINT ""
 12:INPUT "SOUND ON (Y/N
    )";Y$
 13:IF Y$="Y" POKE &BDDF
    ,&A8: GOTO 17
 15:POKE &BDDF,&98
 17:I=60:P=1:U=3: P
    B805,0,0
 18:WAIT 60: PRINT "***
    STAGE ";P;" ***":
    WAIT 0: PRINT ""
 20:CALL &11E0
 25:CALL &C050
 30:POKE &B800,0,0,2,0,1
    : POKE &B808,I,0
 35:POKE &C0BF,&39: POKE
    &C0C6,0
 40:CALL &BD80: IF (
    PEEK &F833 AND &10)
    OR ( PEEK &F835 AND
    8) GOTO 100
 45:P=P+1
 50:I=I-8: IF I<19 LET I
    =69
 55:WAIT 60: PRINT "***
    STAGE ";P;" ***":
    WAIT 0: PRINT ""
 57:CALL &11E0
 60:POKE &B800,0,0,2,0,1
    : POKE &B808,I,&45
 70:POKE &C0BF,&57: POKE
    &C0C6,&40
 75:CALL &C050
 80:CALL &BD80: IF (
    PEEK &F833 AND &10)
    OR ( PEEK &F835 AND
    8) GOTO 100
 90:I=I-8: IF I<19 LET I
    =60
 95:P=P+1
 97:GOTO 18
100:U=U-1: IF U<1 GOTO 2
    00
105:BEEP 1
110:O= PEEK (&B805)*256+
    PEEK &B806
120:WAIT 90: PRINT "LIFE
    =";U
130:WAIT 90: PRINT "SCOR
    E=";O: WAIT 0: PRINT
    ""
135:CALL &C050
137:CALL &11E0
140:IF PEEK &C0C6=0 GOTO
    40
150:GOTO 80
200:BEEP 3:O= PEEK (&B80
    5)*256+ PEEK &B806
210:WAIT 90: PRINT "YOUR
    SCORE IS ";O
220:IF Q<O LET Q=O
230:PRINT "HI SCORE IS "
    ;Q
```

リスト2　スクランブル　マシン語リスト

```
BD00 091C1C1515151
BD08 1519191313131313:A6
BD10 1C1C1515151113151:B0
BD18 1919131313131315
BD20 1515151111111110
BD28 1010100F0F0F0F
BD30 0E0E0E0E0E0E171
BD38 1515150000000000:
BD40 0015101010101015:7
BD50 1111
BD58 10FF000000000000:0F
BD60
BD68
BD70
BD78
BD80
BD88
BD90 670E2A0910B80757:CE
BD98 6748384E10B80257:56
BDA0 67013A0910B80757:D1
BDA8 6742384910F83357:BC
BDB0 64108ADB10F83557:6D
BDB8 64088A4738023778:26
BDC0 C06078C19078C1D8:FA
BDC8 8410B806558510B8:F4
BDD0 05550485108B80553:03
BDD8 8410B8065378C0A8:85
BDE0 10B8045767FE3B67:2A
BDE8 3778C10010B80257:91
BDF0 42522D4778C14810:99
BDF8 B8025743522D5200:25
BE00 000FFF0000000000:0E
BE08 000000C3FF000000:C2
BE10 0000000000F0FF00:EF
BE18 00000000000000FC:FC
BE20 3F00000000000000:3F
BE28 00FF0F0000000000:0E
BE30 000000FFC3000000:C2
BE38 0000000000FF0F00:0E
BE40 0000000000000020:20
BE48 08701CD836701C20:4E
BE50 08008001C0036001:AD
BE58 C0008000881C1C3:C5
BE60 6381C10080000008:2D
```

大剣で，インベーダーは飛び道具でやっつけるのがおきてなのでしょうか．僕はその手のゲームばかり見ます．ファりつつある(？)今だから，パソコンにも実用性のあるものが出ればいくらかパソコン界も変わるのでは…．ところすが，詳しい方は安くていい機種を教えてください．　P.S. 峰ゆきよさんの絵が大好きな僕です．峰ゆきよさもあなたの味方です．頑張ってください。

（名古屋市民でN.M高校１年のクルクルぱるこ）

リスト2　スクランブル　マシン語リスト

```
BE68 42084214A5000000:45
BE70 0010841084294A00:9B
BE78 0000002108210852:A4
BE80 9400000000421042:28
BE88 10A5280000002000:FD
BE90 2000F80020007000:A8
BE98 040004001F000400:2B
BEA0 0E040004001F0004:39
BEA8 000E0020002000F8:46
BEB0 0020007000000000:90
BEB8 0000000000000000:00
BEC0 0000000000000000:00
BEC8 0000000000000000:00
BED0 0000000000000000:00
BED8 0000000000000000:00
BEE0 0000000000000000:00
BEE8 0000000000000000:00
BEF0 0000000000000000:00
BEF8 0000000000000000:00
BF00 000A141E148A0000:5A
BF08 0A141E28323C323C:40
BF10 32281E141E1E1E1E:04
BF18 1E140A141E283228:F0
BF20 1E141E28323C3228:40
BF28 1E1E1E1E140A141E:C8
BF30 28323C3232281400:36
BF38 14283C321E0A1E0A:FA
BF40 1E0A1E281EB4B4B4:A8
BF48 6EB478B464B482B4:9C
BF50 64B46E788278B4B4:60
BF58 B4505AB4465A505A:5C
BF60 50B478B48CA0968C:7E
BF68 AA96A08CAA8C6EB4:C4
BF70 96B464B45A5AB4B4:7E
BF78 B4B4B41E140A140A:76
BF80 000A000A141E2832:A0
BF88 281E281E28323C32:54
BF90 3C323C281E141E28:4A
BF98 1E0A0014281E1400:96
BFA0 1428B40AB4283C32:44
BFA8 B41E0A00B41EB432:94
BFB0 B43CB41EB4B4B4B4:92
BFB8 B45A5046505A5046:E4
BFC0 505A5046505B0B464:F8
BFC8 6E7882786E64B4B4:1A
BFD0 5A5046505AB4B4B4:B6
BFD8 8CA0968CAAA096B4:E2
BFE0 6EB482B48CB464B4:B0
BFE8 B4646E78B4B45A50:10
BFF0 46505AB4B4B4B4B4:74
BFF8 B4B4B4B4B4B4B400:EC
C000 10B8005785DB1101:91
C008 5784DB248ADB248C:EF
C010 DB02FF8BDB10B802:0C
C018 577404348C595A8A:CC
C020 595ADB8B595ADB8C:33
C028 595ADB2F10855910:BB
C030 B80052845910B801:B0
C038 529B5910F805528A:1F
C040 5910C405528C5910:79
C048 C4455237000000000:92
C050 020000FE10C4001F:F3
C058 3700000000000000:37
C060 02BE10B8005210B8:A2
C068 035767052810200:0B
C070 10B8035210B80484:6D
C078 5502BF85DB2410B8:62
C080 015210B804574252:0A
C088 78C00010B8035742:9C
C090 5237000000000000:89
C098 10B8085734022034:B1
C0A0 4D2F022F05370000:E9
C0A8 8410B809558502BD:EE
C0B0 DB8310B808550478:FF
C0B8 C0D010B809576757:76
C0C0 3804425237024052:9B
C0C8 3700000000000000:37
C0D0 125F60006111DF57:79
C0D8 4329026001DF5743:48
C0E0 2902C32910370000:5E
C0E8 0000000000000000:00
C0F0 0000000000000000:00
C0F8 0000000000000000:00
C100 8502C4DB8A0205DB:92
C108 8B0245DB8C0205DB:1B
C110 0236348B5984DB24:D3
C118 5A8A5984DB245A52:6C
C120 84598ADB8502F8DB:9C
C128 8C5984DB245A5284:98
C130 598CDB8502C4DB8B:71
C138 5984DB245A528459:65
C140 8BDB2F3037000000:FC
C148 8502C4DB8A0245DB:D2
C150 8B0205DB8C0205DB:DB
C158 0236348B5984DB24:D3
C160 D28A5984DB24D252:5C
C168 84598ADB8502F8DB:9C
C170 8C5984DB24D25284:10
C178 598CDB8502C4DB8B:71
C180 5984DB24D2528459:DD
C188 8BDB2F3037000000:FC
C190 84023BDB8502F8DB:F6
C198 86023CDB8702F8DB:FB
C1A0 02353425272F034D:36
C1A8 84023BDB8502C4DB:C2
C1B0 86023CDB8702C4DB:C7
C1B8 02353425272F034D:36
C1C0 84027BDB8502C4DB:02
C1C8 86027CDB8702C4DB:07
C1D0 02353425272F0337:20
C1D8 10F834D5101135D5:3?
C1E0 101136D518370000:..
C1E8 10F834D4EF1135D4:19
C1F0 EF1136D4E7370000:2?
C1F8 0000000000000000:00
```

第34回全日本オーディオ・フェア

音の祭典「第34回全日本オーディオ・フェア」が，10月8日から13日までの間，東京晴海の国際見本市会場とホテル・デン晴海で開催されました．

今年のテーマは「感動いちばんのり．オーディオ，ビジュアル新時代」と題し，オーディオとAVの最新技術と新製品が展示されていました．

CDプレイヤー

会場で1番目立ったものは，コンパクトディスク・プレイヤーでした．

CDプレイヤーは発売当初高価だったためにあまり人気がありませんでしたが，今年になって各社から低価格のプレイヤーが続々と発売され，急に人気が出てきました．

今回のフェアには4万円代，5万円代のプレイヤーが多数展示されており，中級カートリッジ1個の値段でCDプレイヤーが買えるということを考えると，技術の進歩にはまったく驚かされました．

またフェアの記念CD "IMPACT" が発売されていて，オーディオ・マニアに好評でした．

ビデオ機器

今年からフェアの仲間入りをしたビデオ機器も多数出品されていました．

VTRの方はVHS，ベータとも画質の向上に力を入れているようで，PCMサウンドが楽しめる8ミリ・ビデオともどもAVシステムの中核を形成していました．

ビデオ・ディスクはレーザー，VHDとも10万円を切る低価格プレイヤーが発表され，ソフトの充実とともにますます広まっていきそうな感じでした．

音場再生

フェアの会場では，多くのブースでコンサート・ホールや映画劇場の音場を再現する，サラウンド・システムがデモっていました．

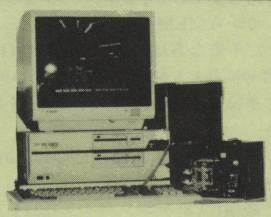
これは昔流行したマトリクス4チャンネルに似たサラウンド・プロセッサを使ったもの(各社さまざまな方式がありました)と，デジタル・ディレイやリバーブを使い間接音を再生し，ホールの空間を再現するものがありました．

前者はAVファンに，後者はオーディオ・マニアになかなか人気があり，これを一度体験すると，今までの2チャンネル・ステレオがもの足りなくなってしまうような気がしました．

その他

この他ハイビジョン(高品位テレビ)システムや文字放送，今後CDとともにデジタル・オーディオの中心となるDAT(デジタル・オーディオ・テープ)などの実験が行なわれていました．

DATは1つの規格に統一されずに，R-DAT(回転ヘッド方式)とS-DAT(固定ヘッド方式)の2つの方式に分かれてしまいました．



ましたし，CDのコピー防止のためか，サンプリング周波数に44.1kHzが採用されていないのは残念でした．

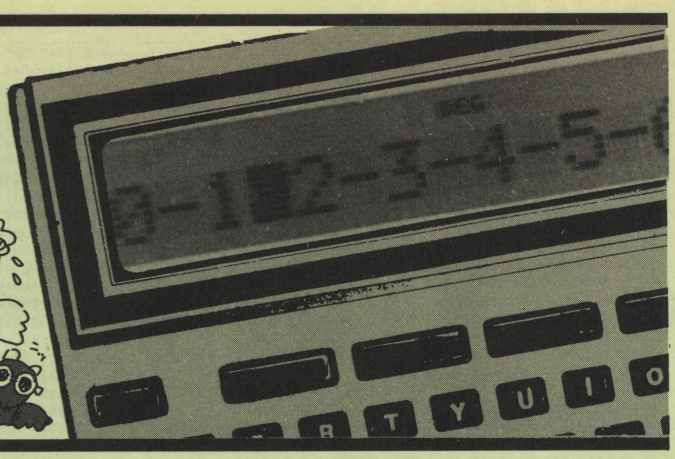
今年のオーディオ・フェアでは，初めてビデオ機器がイベントのメインとして取り上げられていましたが，まさにオーディオとAVの融合を象徴するようなフェアでした．

PC-1251

ポケコンパイラ1251

THE MOGURA

ザ・モグラ



■伊藤正明

これが載るころは，受験シーズンだろうと思います．自分も，もう高3で非常に忙しいので，長いプログラムを作るのも大変となり，一番手ごろなポケコンパイラを愛用しています．

先日掲載させてもらいました「TINY MUSIC KEYBORD」とは一変した，電卓ゲーム的なものを紹介します．

■プログラム・インフォメーション

言　語	ポケコンポイラ　1251
面白さ	！！！
動き・操作性	→→→→
サウンド	♪♪♪
編集部評	動きや音はなかなか良いようですね．もぐらたたきの発展版のようですが，アイデアは電卓ゲームから？ (Ku)

プログラムの説明

フローチャート的なプログラムとして作ったので，すぐわかると思います．しかしながら，わかりにくい所もあるので解析はあまりしない方がいいと思います．

入力方法

残りのSTEP数が50なので，そう心配することもありませんが，まずソース・リストを入力してからMEM＝2818を確認して，それでもまだ不安な方は「BASIC-SUM」(PiO '85年7月号同等) も付けておきましたので，実行してチェックサム・リストと見比べてください．

なお，チェックサムを使ったら必ず消去してください．さもないと…．

そして最後に「ポケコンパイラ1251」(I/O'84年12月号かPiO'85年9月号) をロードしたら完了です．

遊び方

まず，DEF C でコンパイルしてから，DEF = で実行してください．[illegible]りドレミファと音がしてスター[illegible]

子モグラ"■"が0～9の数字の横のいずれかに現われるので，その位置に対応するキーを押して退治します．退治できると確認音が鳴って，次にその同じ場所に数字モグラ（0～9）が現われるので，その数字と同じキーを押して退治します．そして次にまた子モグラが現われ，以後この繰り返しとなります．

ボーナス

数字モグラをミスすることなく4匹連続して退治すると，次に現われる子モグラの替わりに，親モグラ"$"がどこかに現われます．これもその位置に対応するキーを押すと確認音が鳴って，20点得られます（途中でミスすると「連続」ではなくなるが，キーを押さずに見逃す場合はミスにはなりま

レベルと得点

子モグラ"■"は1レベル内に16匹出現するので，数字モグラも最大16匹出現させることができます．

子モグラと数字モグラを退治すると，4点得られます．そして，1レベル内で退治した各モグラの合計点が100点になると，その時点でそのレベルは終了し，次のレベルに進みます．

なお，1レベルごとに出現のスピードが早くなります．また最後に親モグラを退治して100点以上の得点になると，その余りは次のレベルの得点として繰り越されます．

ゲーム・オーバー

レベル終了後に合計得点が100点に満たなかった場合，そのレベルでゲーム・オーバーとなり，ENTER キーを押すとBASICに戻ります．

変数表

変数名	内　容
S	得点下2桁
T	得点上2桁
B	子モグラチェック(1～4)
H	時間かせぎ数
U	上に同じ
M	モグラの出現数
N	液晶画面の座標
L	数字モグラの数

おまけ

よけいなことと思いますが，ゲーム中やめたくなったら BREAK キーを押し続けると，実行速度が何倍にも速くなります．

最後に

このプログラムは，'85年7月号の「ピコピコ・レース」を参考にして作ったものですが，やはり氏家一浪さんには感動します．

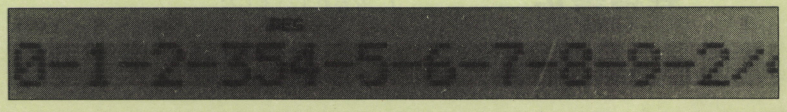
その一点として，プログラムでラベルを1行に2つ以上も使えるということなど，見当もつかなかったことです．ほかにもPRINT文の応用版や音楽演奏など，いろいろと感動しました．

しかし，たった一つの悩みとしては，メモリ数のことなのです．このことは，どうあがいても増えるものではありません．そこで氏家一浪さん，なんとかして「ポケコンパイラ」の改良版など作ったらどうですか．変更点の例としてON，OFF，SET-COM命令などの削除，WAIT命令，NEW，PRINT命令の追加などどうでしょうか．

というわけで，みなさんもどんどんポケコンパイラのプログラムを投稿しましょう．

◘参考文献

氏家一浪："ピコピコ・レース"，PiO，'85年7月号



[illegible]始号より読んでいます．ところで，P.S.(postscript)についてですが，皆さんはよく再追伸をP.S.2と書いていますね[illegible]もいるけど…)．でも正確にはP.P.S.(post posts cript)と書くそうです．とすると，P.S.3はP.P.P.S.，P.S.4は…[illegible]度のP.S.使用はうっとおしいですね．やはり文章は読みやすいのが一番ではないでしょうか？　(I can't say…)

リスト1 THE MOGURA ソース・リスト

```
 5:LET 0S:1T:*A:0M:0B:2
   55-5*TH:HU:80I:*X:
   BEEP I)255/I)*5:1+II
   : IF I<=87X
10:LET 0I:*P:33I):1+II:
   IF I<=23P
20:LET 0I:*J: CALL 0:0J
   :*K:I+JK: PRINT K)$;
   :1+JJ: IF J<=23K:1+I
   I: IF I<=24J
30:*B: CALL 20: PRINT T
   : CALL 22: PRINT S:
   RND 10N:NL:1+NN:2*N-
   1N: CALL N: PRINT 76
   $
31:UH:*I: IF H=0L:H-1H:
   INKEY$ K:K-64K: IF K
   <>LI
40:CALL N: BEEP 3,0:
   RND 10I:64+II: PRINT
   I$
41:UH:*M: IF H=0N:H-1H:
   INKEY$ K:K-64K:I-64I
   : IF K<>IM
50:BEEP 1,0:4+SS:1+BB:
   IF B=4F: IF S)990:
   GOTO L:*O:1+TT:S-100
   S: GOTO A
60:*F: CALL N: PRINT 54
   $:0B: RND 10N:NL:1+N
   N:2*N-1N: CALL N:
   PRINT 40$
61:UH:*C: IF H=0G:H-1H:
   INKEY$ K:K-64K: IF K
   <>LC
70:GOSUB D:20+SS: IF S)
   990: CALL N: PRINT 5
   4$: GOTO B
200:*N:0B:*L:1+MM: IF M=
   16E: CALL N: PRINT 5
   4$: GOTO B:*G: CALL
   N: PRINT 54$: GOTO B
210:*D: BEEP 3,0: BEEP^2
   ,0: BEEP 1,0: RETURN
290:*E: INKEY$ E: IF E<>
   0E: BEEP ON 1: END
300:"=" CLEAR :W$="-1-2-
   3-":V$="-5-6-7-":U$=
   "-9-////": POKE &C5E
   8,64: POKE &C5F0,68:
   POKE &C5F8,72
301:POKE 50720,32,29,26,
   24,21,19,17,16
310:CALL &C100: END
400:"C" CALL &BB00: END
```

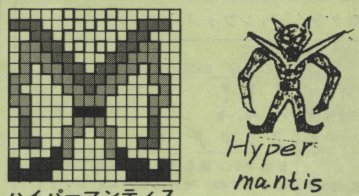
リスト2 BASIC チェックサム プログラム

```
900:"S"A=&B831: WAIT
910:B= PEEK (A+1):D=B-
    INT (B/16)*6+( PEEK
    A-224)*100:A=A+2:C=0
920:B= PEEK A:C=C+B:A=A+
    1: IF B>0 THEN 920
930:PRINT "    ";D;C:
    CALL 4576: IF PEEK A
    <233 THEN 910
940:BEEP 1: PRINT "END":
    END
```

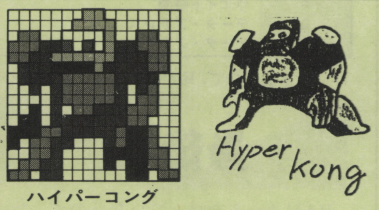
リスト3 チェックサム リスト

```
  5.4289.
 10.1855.
 20.3970.
 30.3646.
 31.2521.
 40.1855.
 41.2927.
 50.3847.
 60.3158.
 61.2504.
 70.2370.
200.3672.
210.1605.
290.1753.
300.4476.
301.1838.
310.749.
400.884.
END
```

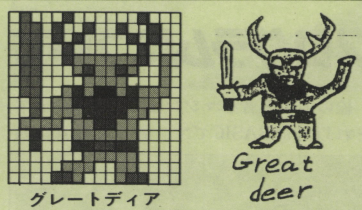
●泥谷賢二



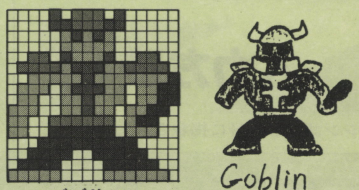
ハイパーマンティス



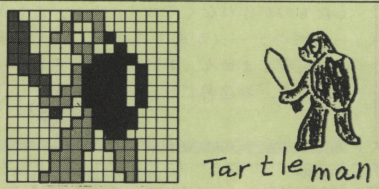
ハイパーコング



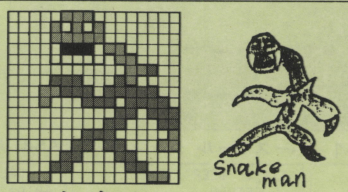
グレートディア



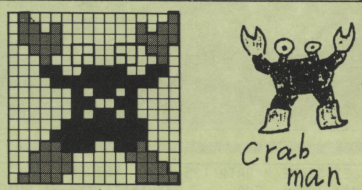
ゴブリン



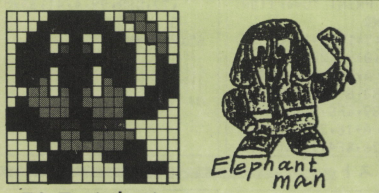
タートルマン



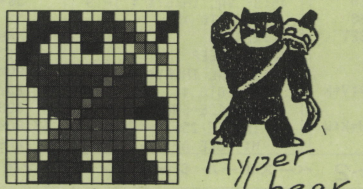
スネークマン



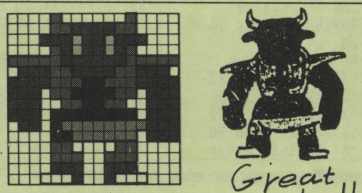
クラブマン



エレファントマン



ハイパーベア



グレート・ブル

昆虫採集 PIO11月号のごめんなさい

サファリラリー1350 p.160

作者の名前が違っていました。「早川祐一」さんとなっているのは誤りで、正しくは「早川裕一」さんです。訂正してお詫び申し上げます。

おくやくん p.141

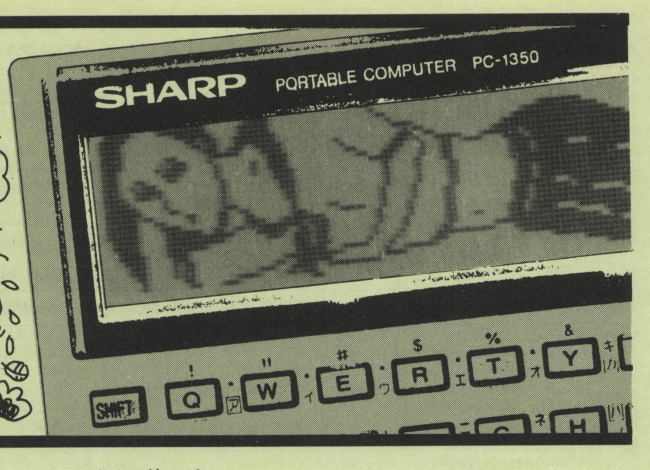
リスト2のマシン語リストに抜けがありました。下記のリストを追加してください。

おくやくん マシン語リスト

```
C128 C09CD49CC0C0 : C0:8C
```

PC-1350
BASIC＋マシン語

ベースボール ジャンケン



■3A3U

これは友人が1245で野球拳を移植したのにつられて作りました。

■プログラム・インフォメーション

言語	BASIC マシン語　6530～6C2F
面白さ	！！！
動き・操作性	→→→
サウンド	♪♪♪♪
編集部評	音はマシン語を使っているのでなかなかですね。それにゲームもよくできています。(Ku)

入力方法

マシン語は9月号に掲載されたモニタでも使って入力してください。大半は絵のデータなので，気楽にやってください。

遊び方

有名なので特に説明することもないでしょう。キーを押すと進むようになっています。音の終わる前に[1]～[3]のキーを押していてください。

プログラムについて

絵の表示と音をマシン語でやっています。それ以外はBASICです。表に変数表を付けておきますので，見たい人は見てください。

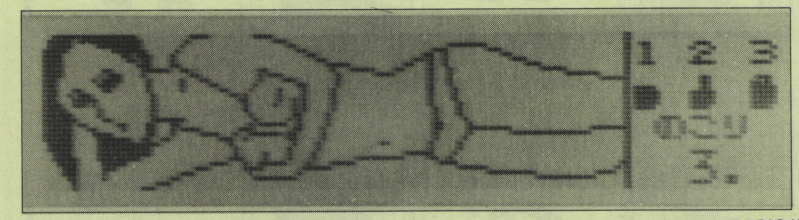
表　変数表

変数名	内容
A	カウンタ1
B	入力用
C	乱数
D	カウンタ2
I	雑用
J	雑用
K$	雑用
L	絵の出力サブ1
M	絵の出力サブ2
N	音出しサブ
O	音長
P	ウエイト時間
Q	データ・アドレス
Z	データ・アドレス

最後に

RAMカードを持っていないので，たいしたものが作れなくてスミマセン。ミンキーモモのデータがありますが，長くなるので発表しません。あしからず。それではみなさん，お達者で～。

pio



リスト1　ベースボール ジャンケン　BASICリスト

```
 1:"Z" CSAVE M"DATA":25
   894,&6C2F: END
10:"A" CLEAR : WAIT 0:
   CLS : GOSUB 60
20:GOSUB INKEY$ : GOTO
   20
30:"" GOTO 40
31:"1"X=X-S: GOTO 32
32:"2"Y=Y+S: GOTO 30
33:"3"X=X+S: GOTO 32
34:"4"X=X-S: GOTO 30
35:"5" PRESET (X,Y):
   RETURN
36:"6"X=X+S: GOTO 30
37:"7"X=X-S: GOTO 38
38:"8"Y=Y-S: GOTO 30
39:"9"X=X+S: GOTO 38
40:PSET (X,Y),X: PSET (
   X,Y),X: IF F=0
   RETURN
41:LINE (Y,W)-(X,Y):Y=X
   :W=Y: RETURN
42:"0" BEEP 1:F=1:Y=X:W
   =Y: RETURN
43:"." BEEP 1:F=0:
   RETURN
44:"+" BEEP 1
45:S= VAL INKEY$ : IF S
   =0 GOTO 45
46:RETURN
47:"S" BEEP 1
48:I= VAL INKEY$ : IF I
   =0 GOTO 48
49:Z=&6C2E-600*(4-I):M=
   INT (Z/256):N=Z-256*
   M: POKE A+1,M,2,N:
   CALL A: RETURN
60:A= PEEK &6009+256*
   PEEK &600A+1: IF A>2
   5890 PRINT "Overflow
   ": END
61:X=60:Y=15:S=1: LINE
   (120,0)-(120,31)
62:POKE A,3,0,2,0,&E2,&
   B5,&88,89,69,&F5,88,
   &88,89,&FC,&D0,&F4
63:POKE A+16,25,&F1,92,
   &F6,26,&F4,20,&F1,&6
   7,2,3,52,2,29,52,36
64:POKE A+32,38,47,3,3,
   1,2,&E2,&84,20,47,14
   ,72,&88,99,4,41,39,5
   5
65:RETURN
```

リスト2　ベースボール ジャンケン　マシン語リスト

```
6530 111B2A1B11111106:AA
6538 111B2A2A3838FE2A:18
6540 2A1B1B2A2A384638:6A
6548 2A38465FFEFE062A:33
6550 4DFEFE06064DFEFE:9E
6558 2AFE06FE2A0606FF:61
6560 16203206FF162A32:DF
6568 3EFF3EFE3EFE3EFE:F1
6570 3E3832FE32FE32FE:06
6578 32FFFFC180106878:61
6580 703062850E0F0703:AE
6588 00000000010EF000:FF
6590 000000000E000101:10
6598 0202040408081010:3C
65A0 20F0080403000141:61
65A8 390202E204FC0000:1F
65B0 000000F807000000:FF
65B8 0000000001010101:04
65C0 000000000000007F:7F
65C8 80000000738C00000:7F
65D0 0000000000000000:00
65D8 0000000000000000:00
65E0 78661D8859458859:02
65E8 FCD002033478662E:11
65F0 2F04488863042911:A4
65F8 3778661D88594588:E0
6600 59FCD00201347866:3A
6608 2E2F040209786630:7A
6610 8403000232144888:9F
6618 6304291C3790106C:EF
6620 30000718F63A9959:71
6628 DA9859E29737021D:9A
6630 3424262F03030102:B6
6638 E28614370365026A:87
6640 E2972410667452 67:40
6648 FF28023767FE2806:F3
6650 78667B2D12F15C78:5D
6658 665EF1672D1C03FF:67
6660 0200E2828E02FFDB:D0
6668 598FDB125F6110DF:84
6670 7110DF4EFF04E9B8:52
6678 2B0E370264344EFF:57
6680 2F0337000000000:69
6688 0000000000000000:00
6690 F8FEFFFF0F070103:0E
6698 0303030787870F0F:3C
66A0 1F3F2F5EF8F08080:D3
66A8 C0F07C3E3E7FFFFE:24
66B0 F0C0000000000000:B0
66B8 0000000040800000:C0
66C0 0001010204040890:A4
66C8 D0F050A020404080:D0
66D0 8080808000000000:00
66D8 8080C0C0E0E0F070:A0
66E0 F8F8F8FCFCFCFCFC:D4
66E8 FCFCFCF8F8F8F0F0:BC
66F0 E0E0E0C0C0C08080:E0
66F8 8080800000000000:80
6700 00000000000000FF:FF
6708 FFFFFFC180106878:2E
6710 703062850E0F0703:AE
6718 00000000010EF000:FF
6720 000000000E000007:15
6728 1F7FFFF800000000:95
6730 0000000000000101:02
6738 0202040404FE0703:18
6740 010000F807000000:00
6748 0FFFF00001010101:02
6750 00000000011FFFFF:1E
6758 FE33FFFFFFFFFFFF:2B
6760 FBFBFBFBFFFFFFFF:E8
6768 FFEFEFEFEFEFEFEF:88
6770 DFFFFFFFFFFF7F7F:D8
6778 7F7F7E7E7E7E7EFF:73
6780 3FFFFFFFFFFF0204:40
6788 040818F1F2F2E0E4:BD
6790 ECE0C0C0E0FC5F42:C9
6798 22241C387070E0E0:3A
67A0 E07031BFF8D830F0:30
67A8 F0E0040408080808:F8
67B0 080080700F000000:07
67B8 C038070000000000:FF
67C0 FEFF0100004040000:7E
67C8 00000000E0FEFF9F:7C
67D0 E3FEFFFFFFBDBDBD:15
67D8 BB7F7F7F7777F7F7:14
67E0 F7F7EFEFEFEFEFEF:88
67E8 EFFFFFFFFFFFDFDF:A8
67F0 DFDFDFDFDFDFDFFF:18
67F8 000003071F3FFE00:66
6800 000000033F077FF9:C1
6808 8101010000808080:03
6810 4040404020202010:70
6818 1048683F7F7FFC9F:98
6820 1F3B282824242424:3A
```


▶なぜM7[illegible]2000のプログラムはソノシートに載らないんですか？優れたプログラムがないんですか？プログラムを選んでちゃ，全然発展[illegible]どん実験しなくちゃ，それとも2000ボーが速すぎるんですか？そんなもん変更しちゃえばいいんです！いっそのこと，2[illegible]ては？もともとこれらはソフトでタイミングを取ってるんじゃないんですか？だったらわけないでしょ，あれ？X1は[illegible]うなってるんだ！！！！
(TAFぎゃらくしあん)

リスト2　ベースボール ジャンケン　マシン語リスト

```
6828 2422211018141211:C6
6830 0808080808080C0607:41
6838 0302020202020202:11
6840 0201010101030707:17
6848 070707070F0F0F0F:58
6850 0F0F1F1F1F1E3E3F:16
6858 3F3D3D3D7D7D7D7D:EA
6860 7F7F7F7F7F7F7F7F:F8
6868 3F3F3F3F1F1F0FFF:48
6870 F8FEFFFF0F070103:0E
6878 0303030787870F0F:3C
6880 1F3F2F5EF8F08080:D3
6888 8080704884820101:C0
6890 0101000000000000:02
6898 0000000181810102:06
68A0 0202040408081010:3C
68A8 202040C0404040808:80
68B0 0808080800000000:00
68B8 8080404020201 0F0:C0
68C0 0808788404040404:1C
68C8 0404040808081010:44
68D0 2020204040408080:20
68D8 8080800000000000:80
68E0 0000000000000FFF:FF
68E8 FFFFFFC180106878:2E
68F0 703062850E0F0703:AE
68F8 00000000010EF000:FF
6900 000000000E000101:10
6908 0202040408081010:3C
6910 20F0080403000141:61
6918 390202E204FC0000:1F
6920 000000F807000000:FF
6928 0000000001010101:04
6930 000000000000007F:7F
6938 8000000738C00000:7F
6940 0000000000000000:00
6948 0000000000000000:00
6950 0000000101010101:05
6958 0101020202020 2FF:0B
6960 3FFFFFFFFFFF0204:40
6968 040818F1F2F2E0E4:BD
6970 ECE0C0C0E0FC5F42:C9
6978 22221E060A080808:8A
6980 1010101020206090:70
6988 08281D1214141414:AF
6990 1404B2790F000000:52
6998 C0380700000000000:FF
69A0 0000000000404000:80
69A8 00000000000000C0:C0
69B0 3F0C000000C1221C:4A
69B8 0808080808080808:40
69C0 1010101010101010:80
69C8 1010101010101010:80
69D0 0808080808080808FF:37
69D8 000003071F3FFE00:66
69E0 000000033F0F0F07:67
69E8 0703030381818040:D2
69F0 4040202010101008:F8
69F8 0808040404040203:25
6A00 020C18282C274 24:E9
6A08 2424232010080C0B:BA
6A10 0808080404040404:2C
6A18 0202020202020202:10
6A20 0202010101010103:0C
6A28 0204040605080808:2D
6A30 0808081010101010:68
6A38 1010101010202020:B0
6A40 2020202020202020:00
6A48 201010101000804FF:6B
6A50 F8FEFFFF0F070103:0E
6A58 0303030787870F0F:3C
6A60 1F3F2F5EF8F08080:D3
6A68 8080700804020101:80
6A70 0101000000000002:02
6A78 0000000101010102:06
6A80 0202040408081010:3C
6A88 202040C040404080:80
6A90 8080808000000000:00
6A98 8080404020201010:E0
6AA0 0808080404040404:2C
6AA8 0404040808081010:44
6AB0 2020204040408080:20
6AB8 8080800000000000:80
6AC0 0000000000000FF:FF
6AC8 FFFFFFC180106878:2E
6AD0 703062850E0F0703:AE
6AD8 00000000010EF000:FF
6AE0 000000000E000000:0E
6AE8 0000000000000000:00
6AF0 0000000000000000:00
6AF8 000002E204FC0000:E4
6B00 000000F807000000:FF
6B08 0000000001010101:04
6B10 0000000000000000:00
6B18 0000000000000000:00
6B20 0000000000000000:00
6B28 0000000000000000:00
6B30 0000000101010101:05
6B38 0101020202020FF:0B
6B40 3FFFFFFFFFFF0204:40
6B48 040818F1F2F2E0E4:BD
6B50 ECE0C0C0E0FC5F42:C9
6B58 22221E0202000000:66
6B60 0000000000000000:00
6B68 0001020204040404:15
6B70 050482710F000000:0B
6B78 C038070000000000:FF
6B80 0000000000404000:80
6B88 0000000000000000:00
6B90 000C1E3E7C3E1E0C:4C
6B98 0008080808080808:38
6BA0 1010101010101010:80
6BA8 1010101010101010:80
6BB0 0808080808080808FF:37
6BB8 000003071F3FFE00:66
6BC0 000000033F0F0F07:67
6BC8 0703030381818040:D2
6BD0 4040202010101008:F8
6BD8 0808040404040407:2B
6BE0 0408182828242424:E0
6BE8 2424232010080C0B:BA
6BF0 0808080404040404:2C
6BF8 0202020202020202:10
6C00 0202010101010102:0B
6C08 0204040404080808:2A
6C10 0808081010101010:68
6C18 1010101010202020:B0
6C20 2020202020202020:00
6C28 201010101000804FF:6B
```

ミニNPN

VHDビデオディスク・プレイヤー
DV-101(LIVEMAX)

■ "DV-101" は自社ミニコンポとデザイン，サイズを統一した横幅33cmのVHD方式ビデオディスク・プレイヤー.

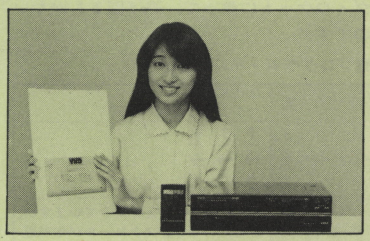
《特徴》

▶頭出しが素早くできるチャプターサーチ機能▶32倍速サーチ，クイック再生，静止画，コマ送り，可変スロー(1/2，1/16)再生など多彩な再生機能を装備▶16モード・ワイヤレスリモコン付属▶ディスクの表，裏をカラーで表示するスリーカラーバック機構▶指定画面で自動的に静止画になるオート・スチル機構

《価格》　¥79,800

《問い合わせ先》　**アイワ(株)　広報課**

〒110 東京都台東区上野1-11-9
☎(03)835-1201(代表)



ドルビーサラウンド・プロセッサ
VO-300SA

■"VO-300SA"はロードショウ劇場なみの立体音響で映画の迫力を楽しめるドルビーサラウンド・プロセッサ.

《特徴》

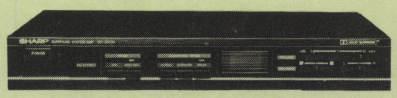
▶サラウンド音楽をFMで飛ばせるワイヤレス・サラウンドシステム▶10W+10Wワイドパフォーマンス・アンプ内蔵▶多彩なサラウンド機能▶オンエア・レコーディング機能

《価格》　¥35,000

《問い合わせ先》

〈大阪〉シャープ(株)経営企画室広報
〒545　大阪府大阪市阿倍野区長池町22-22
☎(06)621-1221(大代表)

〈東京〉シャープ(株)東京支社業務部広報
〒162　東京都新宿区市谷八幡町8
☎(03)260-1161(大代表)



VHDビデオディスク・プレイヤー
マイディスクVP-3000

■ "VP-3000" は軽量コンパクト，低消費電力型の低価格VHDプレイヤー.

《特徴》

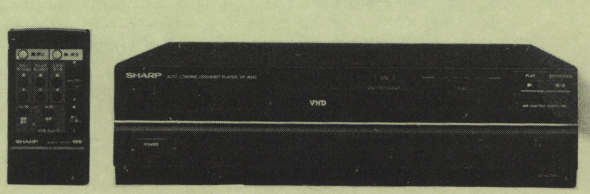
▶4モーター，フルオート・ローディングシステム▶音声情報もひと目でわかる5サウンド・オンスクリーン表示▶便利で高信頼のオート・ロック機構▶ボディ・カラーはブラック，レッド，シルバー，ピンクの4色▶ワイヤレス・リモコン付き▶外形寸法：幅33.0cm×奥行39.3cm×高さ8.9cm

《価格》　¥79,800

《問い合わせ先》

〈大阪〉シャープ(株)経営企画室広報
〒545　大阪府大阪市阿倍野区長池町22-22
☎(06)621-1221(大代表)

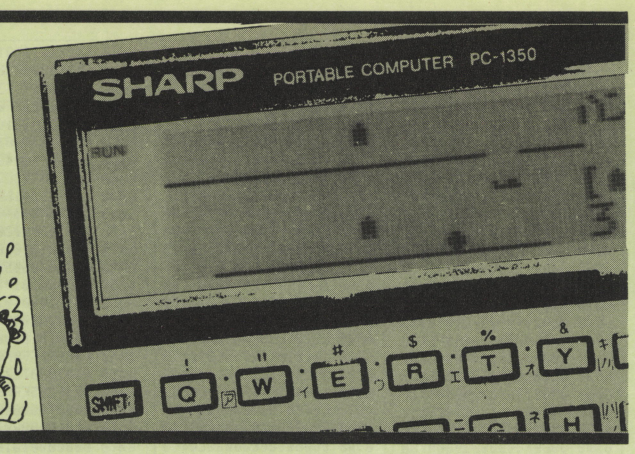
〈東京〉シャープ(株)東京支社業務部広報
〒162　東京都新宿区市谷八幡町8
☎(03)260-1161(大代表)



★TAFぎゃらくしあんさんへ，MZ-80B/2000のソノシートは，'85年4月号に，MZ-2200/2000/80B用「モール」というゲーム[illegible]載っています
よ！P

PC-1350
BASIC＋マシン語

ハンブンストンウェル物語



■ニョンタ

あなたはハンブンストンウェルという世界を知っていますか．地上の上にある別世界の呼び名です．そこでは地上人と同じ行動をとる人間が住んでいるのです．

ある日，あるとき，なんとあなたの目の前にオーラロードが開いて，ハンブンストンウェルの存在を知ってしまいました．しかしその秘密を守るため，創造主オランドナ・ポセイダルは，あなたに刺客を差し向けてきました．あなたはもう，ホバーリング・ロケットに乗って，逃げ回るしかないのです！

■プログラム・インフォメーション

言語	BASIC マシン語　6800～6937
面白さ	！！！
動き・操作性	→→→
サウンド	♪♪♪
編集部評	デモなどの音はよくできていますが，BASICのせいかスクロールがやや遅いかな？　(Ku)

入力方法

BASIC＋マシン語のプログラムなので，BASICは**POKE**，**CALL**等を間違いのないようにリストどおりに入力します．またマシン語は**POKE**を使うなり，モニタを使うなりして頑張って入力してください．暴走の可能性は充分ありますので，入力後すぐにカセットにセーブしておくとベターですよ．

遊び方

最初はRUN，２度目からは[DEF][A]でOKです．まず初めにタイトル，ハイ・スコアが表示され，そして何かキーを押すと画面が作られます．

表１　行番号マップ

行番号	内容
1～40	タイトル表示
80～140	画面設定
150～180	キャラクタの移動書き込み，ミス判定
200～205	面クリア表示，処理
300～320	ミス処理(1)，ミス処理
400～440	ゲーム・オーバー表示等
500～505	ミス処理(2)
600	全面クリア
800	スコア表示
900	時間待ち

図１(a)の形が２つありますが，それが自分です．[4]キーと[6]キーを使ってロケットを動かして，好きな位置に止めます．この作業はミスしたり，面が変わるたびに行ないますが，面が進むたびにその必要性がわかってもらえるはずです．その後[SPC]キーを押して音楽が聞こえてからゲーム開始です．

このゲームは下のロケットが黒玉，セスナに当たらないようにしながら上のロケットを下へ落とすことなく移動させ，生き残るというゲームなのです．

上のロケットが乗っている壁(本当は板とするのが正しいけど設定上…)は左へと移動します．上のロケットの下に壁がなくなったとき，上のロケットは地上へ引き込まれ，下のロケットとぶつかってしまいます．

そこで壁の穴に落ちる前に[SPC]キーを押すことによりジャンプするので，それによって壁の穴から落ちることをさけます．黒玉の場合も左へ移動しますので，近づいてきたらジャンプして黒玉を通過させます．早い話がやればわかります．

次に各面ごとの説明をします．右下に数字が出てきますが，これはカウンタです．１面は100カウントでクリア，２面は200，３面は300，４面は400，５面は200カウントでクリアできます．[SPC]キーによるジャンプ力も面により違いがあります．面が進むにつれジャンプ力が強くなり，５面目では壁を壊すほどにジャンプします．５面目のカウント数が少ない理由はそこにあります．

図１　ゲーム画面

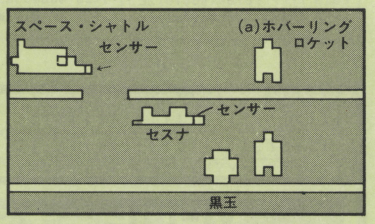
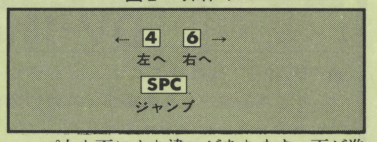


図２　操作キー



また面が進むと敵が増えたりします．１面目は黒玉と壁が１ドットずつ左へ進みます．２面目は壁が２ドットずつに増えます．３面ではセスナが右へ３ドットずつ進み，４面目では壁より上にスペース・シャトルが２ドットずつ右へ進みます．５面目は４面目と同じで，ジャンプするたびに壁が壊れます．ボーナスは面クリアごとに，

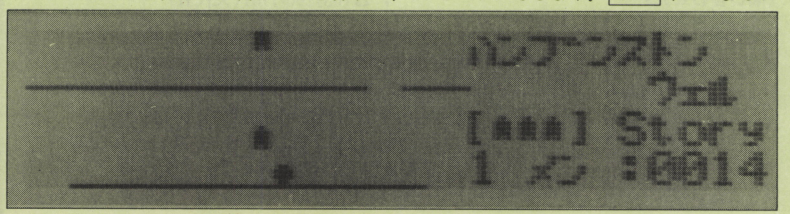
残りの機数＊400＋カウント数

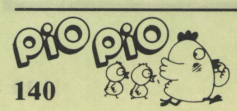
が追加されます．なお機数は３機，面は５面までです．

その他

敵機にはそれぞれ１つしかセンサーがないので，センサーに当たらないようにしながらジャンプするのがコツです．でなければ，３面すらクリアできません．**図１**を参考にしてください．

なお改造するとしたら**PiO**７月号p.89のサブルーチンで，グラフィック系をマシン語化するのも良いでしょう．またジャンプ力を一定にしたい場合には，BASICの80行目の**POKE**による入力値を，22～18の間で書き込むようにすると良いでしょう．数値が小さいほど高くジャンプします．





▶Ｘ１Ｄを持ちながら，ラグランジュＬ-２ができないとなげいている人に！このアドベンチャーは，APSSの関係でＸ１Ｄでは，最初からやるしかなかった．けれど，スタート・ナンバーと，そのスタート・ナンバーで始まる所のカウントを覚えておけば，次回スタート・ナンバーを入力したらループその所(スタート・ナンバーで始まる所)まで早送りしてから，[SHIFT]＋[BREAK]を押すと，なんとプログラムを読み込んでゲームが始まるのです．しかし，自分が死んだときのAPSSは，この方法ではできません．（宮原誠）

最後に

地上の下の世界をバイ(倍)ストンウェルと言うんだから，上は半分ストンウェルではないかなと思い題を付けました．どうですか！富野さん!!

◘参考文献

1）"1350ROM内ルーチン"，POPCOM，'85年6月号，小学館

2）YUK："PC-1350ROM 内解析"，PiO，'85年4月号

リスト1　ハンブンストンウェル物語　BASICリスト

```
  1:CLEAR
 10:"A" WAIT 0: CLS :M=0
    ,S=0,J=3: RANDOM
 11:POKE &6CF9,30,50,60+
    RND 15,50,0,0,50
 20:PRINT "*- ﾊﾝﾌﾞﾝｽﾄﾝｳｪ
    ﾙ STORY -*": PRINT "
       HI-SCORE = ";
    RIGHT$ ("0000"+
    STR$ H,4)
 30:CURSOR 14,2: PRINT R
    $: CURSOR 5,3:
    PRINT "Hit any key !
    !": CALL &68C3
 40:IF INKEY$ ="" GOTO 4
    0
 80:WAIT 0:M=M+1,T=0:
    POKE &6888,23-M
 90:CLS : CURSOR 14:
    PRINT "ﾊﾝﾌﾞﾝｽﾄﾝ":
    CURSOR 44: PRINT "ｳｪ
    ﾙ": CURSOR 67:
    PRINT "Story":
    CURSOR 86: PRINT
    STR$ M+" ﾒﾝ"
100:GCURSOR (90,22):
    GPRINT "FE8200000000
    0000000000000000000
    0000000082FE"
101:LINE (0,11)-(81,11):
    LINE (9,31)-(80,31):
    FOR I=1 TO J:
    GCURSOR (90+5*I,22):
    GPRINT "783C78":
    NEXT I
110:GCURSOR ( PEEK &6CFA
    ,30): GPRINT "00783C
    7800": GCURSOR (
    PEEK &6CFA,10):
    GPRINT "00783C7800":
    ON M GOTO 125,125,12
    0
115:GCURSOR ( PEEK &6CFF
    -1,7): GPRINT "00004
    0F0E0E0E0E0A0C080"
120:GCURSOR ( PEEK &6CFC
    -1,20): GPRINT "0000
    00302020303020"
125:GCURSOR ( PEEK &6CFB
    ,30): GPRINT "60F0F0
    6000"
131:CALL &6860
134:POKE &6CF9,30: POKE
    &6CFD,0,0
135:IF INKEY$ =" "
    CURSOR 91: PRINT "ST
    ART": CALL &68D8:
    BEEP 1: GOTO 150
140:GOTO 110
150:GCURSOR ( PEEK &6CFA
    , PEEK &6CF9):
    GPRINT "00783C7800":
    GCURSOR ( PEEK &6CFA
    , PEEK &6CF9-20):
    GPRINT "00783C7800"
155:ON M GOTO 166,165,16
    2
160:GCURSOR ( PEEK &6CFF
    -1,7): GPRINT "00004
    0F0E0E0E0E0A0C080"
161:IF POINT ( PEEK &6CF
    F+10,7) GOTO 300
162:GCURSOR ( PEEK &6CFC
    -1,20): GPRINT "0000
    00302020303020"
163:IF POINT ( PEEK &6CF
    C+8,18) GOTO 300
165:CALL &6800
166:T=T+1: GCURSOR (
    PEEK &6CFB,30):
    GPRINT "60F0F06000":
    CURSOR 91: PRINT ":"
    + RIGHT$ ("0000"+
    STR$ T,4)
167:IF T=M*100-(M=5)*300
    GOTO 200
168:IF POINT ( PEEK &6CF
    B-1,28) GOTO 300
170:IF PEEK &6CF9=30
    AND POINT ( PEEK &6C
    FA+3, PEEK &6CF9-19)
    =0 GOTO 500
180:CALL &68BA: GOTO 150
200:CALL &6904: CLS :
    CURSOR 3: PRINT "<<
    "+ STR$ M+" ﾒﾝ ｸﾘｱ ！
    ！.>>": CURSOR 2,1:
    PRINT "ﾎﾞｰﾅｽ  LEFT *
    400"
202:S=S+400*J: GOSUB 800
    :S=S+T
203:FOR I=0 TO 15: CALL
    &94A: CALL &95E:
    NEXT I: BEEP 1
204:GOSUB 900: IF M=5
    GOTO 600
205:GOTO 80
300:GCURSOR ( PEEK &6CFA
    +1, PEEK &6CF9):
    GPRINT RND 255: RND
    255: RND 255:
    GCURSOR ( PEEK &6CFA
    +1, PEEK &6CF9-20):
    GPRINT RND 255: RND
    255: RND 255
301:CALL &6917
310:CLS : PRINT "     ***
    * MISS !! ****":J=J-
    1: BEEP 3: CURSOR 4,
    1: PRINT "LEFT : ";
    STR$ J: GOSUB 800:
    GOSUB 900
315:IF J=0 GOTO 400
320:GOTO 90
400:CLS : PRINT " <<<<<
    GAME OVER >>>>>":
    BEEP 1: IF H<S
    PRINT " You are hi-s
    core !!": BEEP 2
410:GOSUB 800:S=S+T: IF
    S>H LET H=S: INPUT "
       NAME :";R$
420:CURSOR 3,3: PRINT "R
    EPLAY (Y/N) ?"
430:IF INKEY$ ="Y" GOTO
    "A"
435:IF INKEY$ ="N" END
440:GOTO 430
500:FOR I=18 TO 3 STEP -
    1: GCURSOR ( PEEK &6
    CFA, PEEK &6CF9-I):
    GPRINT "00783C7800":
    CALL &692C: NEXT I
505:FOR I=0 TO 5:
    GCURSOR ( PEEK &6CFA
    ,30): GPRINT RND 255
    ; RND 255; RND 255;
    RND 255; RND 255:
    CALL &95E: NEXT I:
    GOTO 310
600:CLS : PRINT "-*-*- A
    LL CLEAR !! -*-*-":
    PRINT "   ｽﾊﾞﾗｼｲ! &
    ｵﾒﾃﾄｳ": GOTO 410
800:CURSOR 2,2: PRINT "
    SCORE : "; RIGHT$ ("
    000"+ STR$ (S+T),4):
    RETURN
900:FOR I=0 TO 200:
    NEXT I: RETURN
```

リスト2　ハンブンストンウェル物語　マシン語リスト

```
6800 86025DDB870274DB:98
6808 85026EDB02023485:8D
6810 700284023FDB2406:3C
6818 078055640860F747:E6
6820 53F41484635D2911:D9
6828 2F1A37000410705E:62
6830 02001F0008107415:C2
6838 1F1074321F106CFF:6F
6840 57424267523A0302:D3
6848 005211FB57432803:23
6850 02525211FC574242:8E
6858 4267523A0320052:8C
6860 106CFDD6012816E4:72
6868 366736384267283B:14
6870 33670D380237106C:94
6878 FD02015211FED601:38
6880 281011F957435267:95
6888 16280611FE020152:A8
6890 3711F9574252671E:B1
6898 280911FED40011FD:22
68A0 D400371106CFA5767:3F
68A8 4C380342523710 6C:CE
68B0 FA576708380343 52:90
68B8 3700786828786800:22
68C0 3700000230340205:A4
68C8 125F3460006111DF:56
68D0 6001DF2F092F0C37:EA
68D8 020B1068EC000234:A7
68E0 7868E62F04378218:CA
68E8 34DA2D2380158014:87
68F0 8018801580148018:59
68F8 C0159010901 0A00E:C3
6900 9010FF0E02051069:2D
6908 0B2D2D8010800E80:03
6910 0DFF0BFF0EFF1002:35
6918 0610691E2D147012:60
6920 7015701470187015:16
6928 701B701B02033402:51
6930 0A2D480000000000:7F
```

Soccer地区予選(ポケコン)

●Yuji

図1　キャラクタ

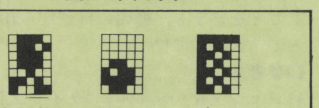


図3　操作キー

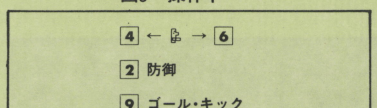


図2　全体画面

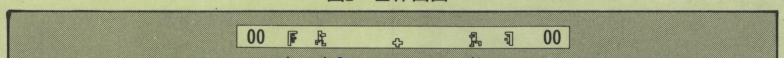
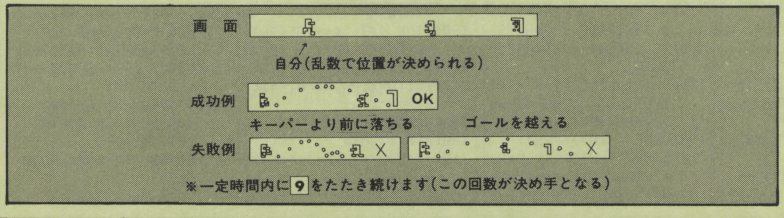


図4　PK戦



ストーリー

あなたはサッカー選手のウィリアムです．うまく地区予選に勝ち抜いてください．

ゲームの説明

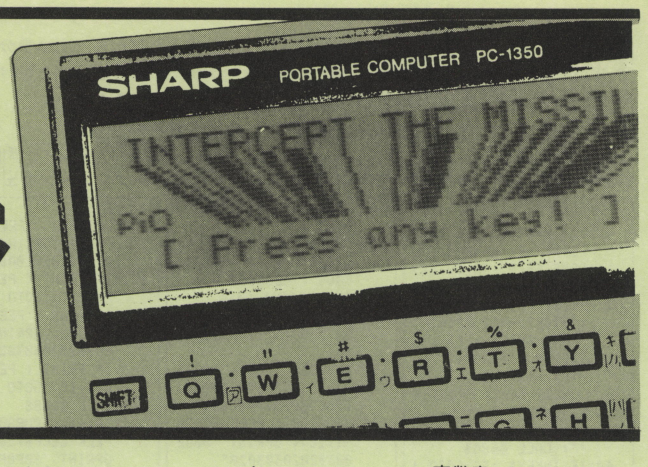
まずホイッスルが鳴った後，ボールを取り合います．そして敵のゴールに向かって行きます．自分がゴールに着くとPK戦になります．

もし敵にボールを取られたら，敵がゴールに行くまでに取り返します．

敵に3点入れられるか，時間内に敵の点数を越えられなかったらゲーム・オーバーです．勝つと今度は1段レベル・アップしたチームと対戦します．

PC-1350
BASIC

惑星破壊ミサイルを迎撃せよ



■木本 ごう

独自のアルゴリズムによる3D表示のゲームです．ゲームとしては単調なものになってしまいましたが，３Dの好きな方はやってみてください．

■プログラム・インフォメーション

言　語	BASIC
面白さ 動き・操作性 サウンド	！！！ →→→ ♪♪♪
編集部評	一風変わったゲームでした．アイデアはいいですね． (Ku)

遊び方

地球に向けて連続発射されるエイリアンの惑星破壊ミサイルを，迎撃機に乗ったあなたが撃ち落とすという設定です．

DEF D でデモが始まり，何かキーを押すとゲームがスタートします．画面には一点透視法によるワイヤーフレームの直方体（ミサイル）と，小さな照準が表示されるので，1 2 3 4 6 7 8 9 キーでしだいに近よってくるミサイルを照準によせ，Z キーでファイアしてください．

そして，ミサイルの前面中央部（といっても少し右下より）に命中すると，ミサイルは宇宙空間にスーッと消えていきます．なお，１機撃ち落とすごとにミサイルのスピードが速くなります．

しかし，あまり近づきすぎるとミサイルの自己防衛装置が働き，あなたの迎撃機は粉砕されゲーム・オーバーになります．早めに撃ちましょう．遠くのミサイルほど高得点です．

入力について

プログラム中にいくつかキーボードから直接入力できないキャラクタがありますが，ゲームの進行には関係ないので削除してもかまいません．

アルゴリズム

僕が方眼紙などを使ったり，計算したりしたところ，「見かけの大きさは距離に反比例する」らしいという結果が出たので，このプログラムはそれに基づいています．間違っていたらごめんなさい．

「独自の」とたいそうなことを述べましたが，中味は「ごまかせるところは極力ごまかして３Dらしく見せる」アルゴリズムです．ひょっとしたらT社のPラインも似たような方法ではないかと思っているのですが？

変数表

変数名	内　容
H	ミサイルのリア・パネルの大きさ
I	ミサイルのフロントの大きさ
K	キー入力フラグ
L	ファイア用タマの大きさ/2
M	ミサイルZ方向の移動量
N	ファイア用距離
S	スコア
T, U	フロント・パネル左上肩の画面上座標
V, W	リア・パネル左上肩の画面上座標
X, Y	(74, 15)を原点とするフロント・パネル左上肩座標
Z	ミサイルと迎撃機との距離

プログラム

「わかりやすく，かつ高速に」をモットーに作ったつもりですが，いかがでしょう．

固定変数はすべて使っていますが，単純変数，配列変数は使っていません．僕が高速化に徹するとなぜかこうなります．

それにしても，PC-1350のグラフィック命令群は強力ですね．僕のもうひとつの愛機PC-8001よりもすごいですよ．

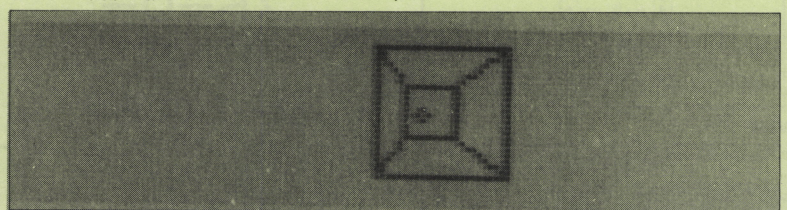
余白追記

３年前，「マイコンを持っている．」と言うと，尊敬の目で見られた．しかし，いま同じことを言うと，軽蔑の目で見られる．なんで？どーして!?

◘参考文献

1) ジョン・R・ヘイル：“ライフ人間世界史・ルネサンス”，タイムライフブックス編集部

2) “PC-1350取扱説明書”，シャープ

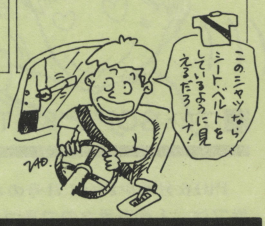


惑星破壊ミサイルを迎撃せよ　BASICリスト

```
  1:RETURN
  2:X=X+I/2:Y=Y-I/2:
    RETURN
  3:Y=Y-I/2: RETURN
  4:X=X-I/2:Y=Y-I/2:
    RETURN
  5:X=X+I/2: RETURN
  6:RETURN
  7:X=X-I/2: RETURN
  8:X=X+I/2:Y=Y+I/2:
    RETURN
  9:Y=Y+I/2: RETURN
 10:X=X-I/2:Y=Y+I/2:
    RETURN
100:REM ♥Main
110:"N"M=M+.1:K=0:Z=7:X=
    RND 20-10:Y= RND 12-
    6:R= INT (30/9)
120:"M"I= INT (30/Z):X=X
    /R*I:Y=Y/R*I
130:GOSUB VAL INKEY$ +1
140:T=X+74:U=Y+15
150:H= INT (30/(Z+2)):V=
    X/I*H+74:W=Y/I*H+15
160:IF INKEY$ ="Z" AND K
    GOTO "J"
170:CLS : LINE (T,U)-(T+
    I,U+I),B: LINE (V,W)
    -(V+H,W+H),B
180:LINE (T,U)-(V,W):
    LINE (T,U+I)-(V,W+H)
    : LINE (T+I,U)-(V+H,
    W): LINE (T+I,U+I)-(
    V+H,W+H)
190:LINE (73,14)-(75,16)
    ,X,&5555,BF
200:IF Z<=1 GOTO "O"
210:K=1:O=X:P=Y:Q=H:R=I:
    Z=Z-M
220:GOTO "M"
300:REM ♥Judge
310:"J"E=R/4:F=R*3/4:N=1
    6
320:IF O+E<0 AND 0<O+F
    AND P+E<0 AND 0<P+F
    LET S=S+Z*2:N=Z*2+2:
    GOSUB "F": GOSUB "H"
    : GOTO "N"
330:IF O<0 AND 0<O+R
    AND P<0 AND 0<P+R
    LET N=Z*2+2
340:GOSUB "F":K=0: GOTO
    "M"
```

▶10月号p.74のいつも頭は日曜日さんへ．クラッシックは決して暗くないと思います．なぜなら，クラッシックが暗ければ，ジャズファンの僕はどう表わせばいいんですか(ちなみにフレディ・ハバートとかハービー・ハンコックが好きです)．　P.S. PiO読者には洋楽ファンが多いようで，僕もその１人です．NEW ORDERやABC，AZTEC CAMERAが好きですが，やはり最高なのはSCRITTI POLITTIとROXY MUSICです．　P.S.2 それから松岡直也や子供ばんども大好きです．　P.S.3 言いたいことをわかってくれましたか．　(ART OF dbx)

```
400:REM ♥Fire
410:"F" FOR J=2 TO N
420:L= INT (30/J):A=74-L
    :B=15-L:C=74+L:D=15+
    L
430:LINE (A,B)-(C,B),X:
    LINE (C,D)-(A,D),X
440:LINE (A,B)-(C,B),X:
    LINE (C,D)-(A,D),X
450:NEXT J
460:RETURN
500:REM ♥Hit
510:"H"T=O+74:U=P+15:V=O
    /R*Q+74:W=P/R*Q+15
520:BEEP 1:G=&1111
530:FOR J=1 TO 4
540:LINE (V,W)-(V+Q,W+Q)
    ,R,G,B: LINE (T,U)-(
    T+R,U+R),R,G,B
550:LINE (T,U)-(V,W),R,G
    : LINE (T,U+R)-(V,W+
    Q),R,G
560:LINE (T+R,U)-(V+Q,W)
    ,R,G: LINE (T+R,U+R)
    -(V+Q,W+Q),R,G
570:G=G*2+&1111
580:NEXT J
590:RETURN
600:REM ♥Game Over
610:"O" FOR J=0 TO 7
620:LINE ( RND 149, RND
    31)-( RND 149, RND 3
    1), RND 65535
630:NEXT J
640:BEEP 2: CURSOR 72:
    PAUSE "Game Over"
650:PAUSE " Your Score="
    ; USING "###";S
660:CURSOR 95: PAUSE "
    ": PAUSE "": PAUSE "
    "
700:REM ♥Demonstration
710:"D": WAIT 0: CLEAR :
    M=.2: RANDOM : CLS
720:PRINT "INTERCEPT THE
    MISSILE!!"
730:CURSOR 68: PRINT "by
    Go [ Press any key!
    ]";
740:J=149
750:IF POINT (J,6) LINE
    (J,6)-(J/1.6+25,22)
760:IF INKEY$ <>"" GOTO
    "N"
770:J=J-1: IF J GOTO 750
780:GCURSOR (3,23):
    GPRINT "3C12120C003A
    001C2222221C"
790:J=200
800:IF INKEY$ <>"" GOTO
    "N"
810:J=J-1: IF J GOTO 800
820:GOTO "D"
10000:REM ♥Key Function
10010:REM 789
10020:REM 4♦6
10030:REM 123  Z:fire
10040:REM [DEF]+[D]ﾃﾞﾊｼﾘ
      ﾏｽ
20000:REM ♥Humble Prayer
20010:REM ｹﾝﾘｯ ﾌｼﾞ ｺｳｺｳ
20020:REM S.59%ﾄﾞ 1-B ﾉ
20030:REM ﾅﾘﾀ ｾﾝｾｲﾄ
20040:REM ｷｭｳｺｳ ｼｮｸﾝ ﾆ
20050:REM ｼｱﾜｾ ｱﾚ !
```



PiO BOX

PC-1261 10×14ドット・キャラクタ出力ルーチン

●某中在GON

本来は，このルーチンを使ってゲームを作るはずでしたが，受験のため作れなくなってしまいました．是非PC-1261ユーザーのためにこのルーチンを使って，ゲームなどいろいろ作ってください．

■リスト1　10×14ドットキャラクタ出力ルーチン■

```
6000 7860427860690209:66
6008 3424261206633B3A:6E
6010 0802FFDB500227DB:38
6018 2F10786042786069:9A
6020 020012047 00A50C4:A6
6028 061206703F020934:0C
6030 24261206637B3A08:82
6038 023FDB500228DB2F:A0
6040 103712050250DB51:DC
6048 10608457640FD15A:E9
6050 5A345A5ADB5B4402:BE
6058 0050C45764F05A5A:73
6060 5A345A5A445B4405:2A
6068 3712061060855767:02
6070 3C3A08753DDB0228:35
6078 2C0543DB022050DB:9C
6080 0200C537080F0000:15
```

使い方

リスト1のマシン語を入力してください．

横10ドット，縦14ドットのキャラクタをドット単位で横の位置を指定して出力します．

&5000から20バイトずつを1キャラクタとして，キャラクタ・ナンバ0，1，2，…となります．なおキャラクタ・データは図のようになります．

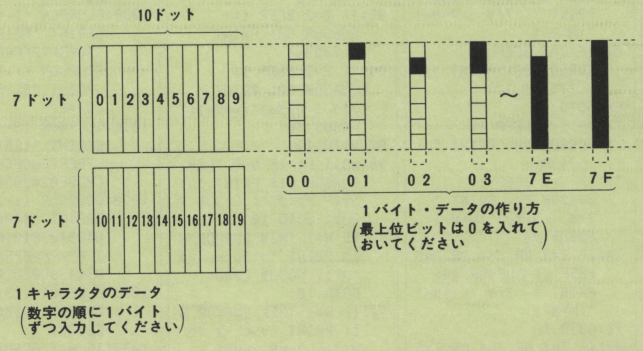
キャラクタ・ナンバを&6084に指定し，表示位置を&6085に指定し（表示位置は0～110の値にしてください．110以上は判定していないので注意が必要です），&6000をコールすればキャラクタが表示されます．

詳しくはサンプル・プログラムを参考にしてください．

サンプル・プログラムはBASIC（リスト2）とマシン語（リスト3）でできています．入力し終わったらRUNでデモがスタートします．

■リスト2　サンプル・プログラムBASICリスト■

```
 10:"A" CLS : CALL &043B
 20:POKE &6084,0
 30:POKE &6085,40
 40:CALL &6000
 50:POKE &6084,1
 60:POKE &6085,50
 70:CALL &6000
 80:POKE &6084,2
 90:POKE &6085,60
100:CALL &6000
110:POKE &6085,15
120:FOR I=3 TO 8
130:POKE &6084,I
140:CALL &6000
150:NEXT I
160:GOTO 120
```



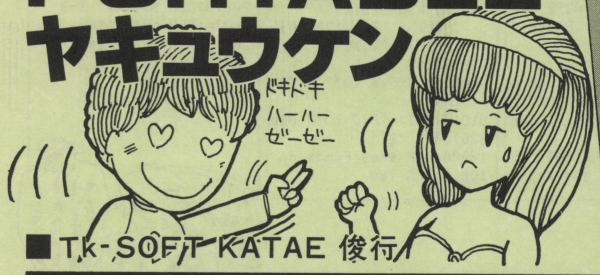
■リスト3　サンプル・プログラム データリスト■

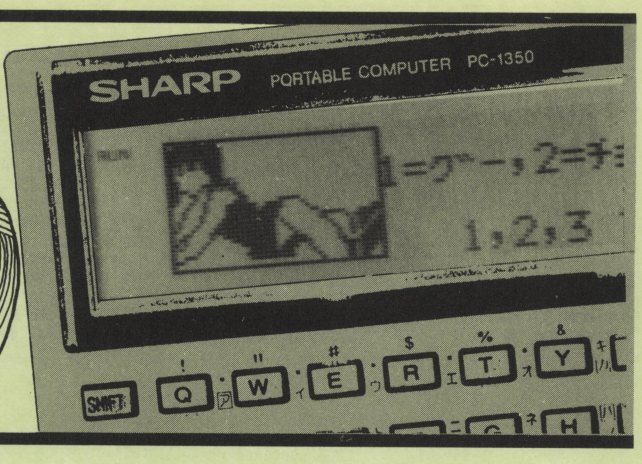
```
5000 3C04443407344404:3B
5008 3C00101011111F11:AE
5010 1110100078080808:C1
5018 7F080808780000302:14
5020 02023F0202020300:4C
5028 7B487B487B20207F:C0
5030 20200B0A3F0A0B10:B9
5038 080F12397C0C606C:B6
5040 6C74543478300013:23
5048 141F12121E120900:90
5050 7C64585C78745464:38
5058 584000131411B1216:02
5060 1E1209017C7C7074:16
5068 5E3C542478000013:9D
5070 141B12121E130B00:8F
5078 7C7C787C0C7E5E24:F8
5080 5800001314 1B1217:C3
5088 1F1209007C7C787C:26
5090 0C645C3E46000013:63
5098 141B12131D120900:8C
50A0 7C7C787C0C645438:E8
50A8 5C0C0013141B1312:CF
50B0 1E12090000000000:39
```

PC-1350

BASIC　　ポータブル・ヤキュウケン

PORTABLE ヤキュウケン





■Tk-SOFT KATAE 俊行

PiO 6月号やPiO 8月号のポケコン野球拳では，1行表示なので見づらい．そこで4行表示のPC-1350を使って野球拳を作って見ました（これは，Tk-SOFT KATAE 俊行のデビュー作です）．

■プログラム・インフォメーション

言語	BASIC
面白さ 動き・操作性 サウンド	！！！ →→→ ♪♪♪
編集部評	よくある野球拳でした．画面などが小さく，音なども付けるようにしてもう少し変化を付ければ最高！ (Ku)

入力について

オールBASICですから特に問題はないと思います．ただGPRINT文を間違えないように気を付けてください(間違えると悲惨な絵になる)．

行によっては1回で入力できない行もあるので，そんなときは途中で一度 ENTER を押して◀か▶を一度押し，SHIFT ▶ で残りを入れてください．

遊び方について

DEF A と押してください．しばらくタイトルを表示してゲーム・スタートです．

女の子(名前がまだない)を相手にジャンケンをします．画面にも表示していますが，1がグー，2がチョキ，3がパーです．1 2 3 のどれかを押し，ENTER を押してください．

判定を表示して勝ちなら何か1枚脱いでくれます．負けなら1枚脱がされます．女の子は4枚で，自分は3枚です．自分か女の子の枚数が0になったらゲーム・オーバーです．

かぜをひかないようにガンバッテください．

プログラムについて

このゲームは僕が初めて作ったゲームなので，プログラムにむだな所やよくわからないような所もあると思いますが，勘弁してください．

＊怪現象＊

ときどき数字を入力しても勝ち負け判定が出ずに残りの服の枚数が表示されることがありますが，なぜなんでしょう？

最後に

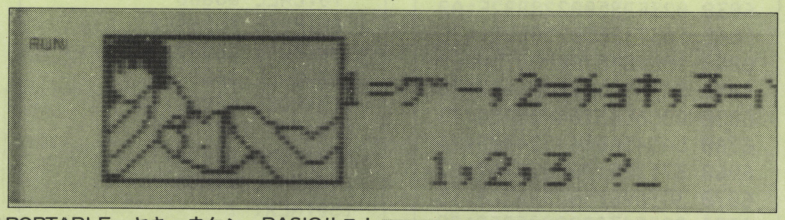
Tk-SOFTとは，僕が勝手に作ったグループで，今のところ約3名おります．よろしくっ！

"おまけ"：タイトル表示のとき，右下に出ているマークは，Tk-SOFTのトレード・マークです．

1985年9月10日(実力試験日)発送．

◘参考文献

1) コケボーズ　："ポケコン野球拳"，PiO，'85年6月号
2) PC-少年　："やきゅうけん"，PiO，'85年8月号



PORTABLE　ヤキュウケン　BASICリスト

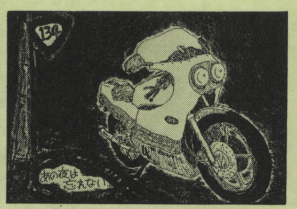
```
 1:REM ****************
   **
 2:REM * PORTABLE ﾔｷｭｳｹ
   ﾝ*
 3:REM * 1985.9.1.(SUN)
   *
 4:REM *   Tk-SOFT (C)
   *
 5:REM *   by KATAE ﾄｼﾕｷ
   *
 6:REM *           No.1
   *
 7:REM ****************
   **
 8:"A" CLS : WAIT 0:
   RANDOM : GOSUB 6000:
   M=3:W=4:X=4: CURSOR
   31: PRINT "1=ｸｰ,2=ﾁ
   ｮｷ,3=ﾊﾟｰ": GOSUB 100
   0
10:WAIT 50: BEEP 1:
   CURSOR 80: PRINT " ﾜ
   ﾀｼ="ﾀ;W;" ｱﾅﾀ="ﾀM
12:IF M=0 BEEP 2:
   CURSOR 80: PRINT "
   ｱﾅﾀ ﾉ ﾏｹﾈｯ!": GOSUB
   4000: CLS : END
14:IF W=0 BEEP 2:
   CURSOR 80: PRINT "
   ｱﾅﾀ ﾉ ｶﾁﾈｯ!": GOSUB
   4100: CLS : END
18:A$=" ": CURSOR 80:
   PRINT "
     ": CURSOR 82:
   BEEP 1: INPUT "1,2,3
    ?";A$:Z= RND X
20:IF W=3 LET X=X+1
25:IF A$="1" THEN 60
30:IF A$="2" THEN 70
40:IF A$="3" THEN 80
50:GOTO 18
60:IF Z=1 BEEP 1:
   CURSOR 80: PRINT "
   ｱﾅﾀ ﾉ ｶﾁﾖｯ!":W=W-1:
   GOSUB 90
62:IF Z=2 OR Z=4 OR Z=5
   BEEP 1: CURSOR 80:
   PRINT "  ｱﾅﾀ ﾉ ﾏｹﾖｯ!
   ":M=M-1
64:IF Z=3 BEEP 1:
   CURSOR 80: PRINT "
     ｱｲｺﾖｯ!
66:GOTO 10
70:IF Z=1 BEEP 1:
   CURSOR 80: PRINT "
     ｱｲｺﾖｯ!
72:IF Z=2 BEEP 1:
   CURSOR 80: PRINT "
   ｱﾅﾀ ﾉ ｶﾁﾖｯ!":W=W-1:
   GOSUB 90
74:IF Z=3 OR Z=4 OR Z=5
   BEEP 1: CURSOR 80:
   PRINT "  ｱﾅﾀ ﾉ ﾏｹﾖｯ!
   ":M=M-1
76:GOTO 10
80:IF Z=1 OR Z=4 OR Z=5
   BEEP 1: CURSOR 80:
   PRINT "  ｱﾅﾀ ﾉ ﾏｹﾖｯ!
   ":M=M-1
82:IF Z=2 BEEP 1:
   CURSOR 80: PRINT "
     ｱｲｺﾖｯ!
84:IF Z=3 BEEP 1:
   CURSOR 80: PRINT "
   ｱﾅﾀ ﾉ ｶﾁﾖｯ!":W=W-1:
   GOSUB 90
86:GOTO 10
90:WAIT 0: IF W=0 THEN
   CURSOR 81: PRINT "ﾊﾟ
   ﾝﾃｨｰ ﾇｸﾞﾜ!": GOSUB 2
   000: GOTO 10
92:IF W=1 THEN CURSOR 8
   1: PRINT "ﾌﾞﾗｼﾞｬｰ ﾇｸ
   ﾞﾜ!": GOSUB 2000:
   GOTO 10
94:IF W=2 THEN CURSOR 8
   1: PRINT "ﾜﾝﾋﾟｰｽ ﾇｸﾞ
   ﾜ!": GOSUB 2000:
   GOTO 10
96:CURSOR 81: PRINT "
   ｸﾂｼﾀ ﾇｸﾞﾜ!"
1000:GCURSOR (1,9):
     GPRINT "FE1F7F0F3F
     3F0F3F7FFFFFFE":
     GCURSOR (1,17):
     GPRINT "3F1F844428
     1804E2
1010:GCURSOR (9,17):
     GPRINT "1E070307C3
     C7EEF8F0C0C00080C0
     C0C0E0202020204080
1020:GCURSOR (1,25):
     GPRINT "48A6711008
     04834030181C3E3F7F
     7FFFFFFFFFFFFFFFFF
     030488D0E0C0C08001
1030:GCURSOR (33,25):
     GPRINT "0106060A12
     E28204
1032:IF W=3 GOSUB 1070:
```

▶9月7日．PiO10月号購入！ワシの青いたヤツが載ってればエエなぁ～とページをパラパラ…．やった！PiOPiOコーナーに初掲載だぁ!!しかし，同時に出したイラストはボツだった…．きっと背景がマッシロだったのがいけなかったのだろう…と反省も新たに，月1のペースで私はイラストがきにはげむのであった…．　(TAW)

```
      GOTO 1040
1034:GCURSOR (41,25):
     GPRINT "7804BEDEEE
     F7FBFD
1040:GCURSOR (1,33):
     GPRINT "0404020202
     01": GCURSOR (17,3
     3): GPRINT "020707
     070707060707070701
1050:GCURSOR (31,33):
     GPRINT "01020408
1052:IF W=3 GOSUB 1080:
     GOTO 1060
1054:GCURSOR (39,33):
     GPRINT "010F0F010F
     0F070301
1060:FOR I=0 TO 1:
     LINE (0,1)-(48,30)
     ,X,BF: NEXT I:
     BEEP 1: LINE (0,1)
     -(48,30),B:
     RETURN
1070:GCURSOR (41,25):
     GPRINT "0804824222
     222222": RETURN
1080:GCURSOR (39,33):
     GPRINT "0101010100
     08040201": RETURN
2000:GCURSOR (1,9):
     GPRINT "FE1F7F0F3F
     3F0F3F7FFFFFFE8000
     0000000000000000000
     000000000000000000
2002:GCURSOR (33,9):
     GPRINT "0000000000
     0000000000000000000
     0000
2004:GCURSOR (1,17):
     GPRINT "3F1C089050
     300804E21F03030081
     8608
2006:IF W=2 GOSUB 2070:
     GOTO 2010
2008:GCURSOR (17,17):
     GPRINT "3040C00080
     404040
2010:GCURSOR (26,17):
     GPRINT "2020202020
     4080000000000000000
     0000000000000008040
2020:GCURSOR (1,25):
     GPRINT "0482412010
     088443
2022:IF W=2 GOSUB 2080:
     GOTO 2030
2024:GCURSOR (9,25):
     GPRINT "20106C6241
     808000
2030:IF W=2 OR W=1
     GOSUB 2090: GOTO 2
     034
2032:GCURSOR (17,25):
     GPRINT "0000002100
     00000091F6F8F0E0
2034:GCURSOR (31,25):
     GPRINT "4080010106
     0A1222428204
2040:GCURSOR (42,25):
     GPRINT "0804028241
     2010": GCURSOR (1,
     33): GPRINT "08080
     804020100000000000
     000000001
2050:IF W=2 OR W=1
     GOSUB 3000: GOTO 2
     056
2054:GCURSOR (17,33):
     GPRINT "0102020604
     040404
2056:GCURSOR (25,33):
     GPRINT "0406020100
     0000010204080000000
     0000010101010000000
2060:GOSUB 1060:
     RETURN
2070:GCURSOR (17,17):
     GPRINT "F040C00080
     4040C0": RETURN
2080:GCURSOR (9,25):
     GPRINT "20101C2243
     82C63B": RETURN
2090:GCURSOR (17,25):
     GPRINT "0000002100
     0000FF01060810A0":
     RETURN
3000:GCURSOR (17,33):
     GPRINT "0102020604
     040407": RETURN
4000:BEEP 2: CURSOR 82:
     PRINT "  Bye Bye!
     ": LINE (0,1)-(48
     ,30),&FFFF,BF:
     GOTO 4110
4100:CURSOR 79: PRINT
     CHR$ &F6+" ｽﾍﾟﾃ ｱﾅ
     ﾀﾉ ﾓﾉﾖ "+ CHR$ &F6
     : BEEP 3: BEEP 0:
     BEEP 3: BEEP 0:
     BEEP 7
4110:CLS : WAIT 80:
     CURSOR 55: PRINT
     CHR$ &F6+" ｵﾌﾘﾖｫ!
     "+ CHR$ &F6:
     RETURN
6000:CURSOR 4: PRINT "P
     ORTABLE ﾔｷｭｳｹﾝ":
     CURSOR 30: PRINT "
     Tk-SOFT (C)":
     CURSOR 55: PRINT "
     KATAE ﾄｼｵ
6010:CURSOR 78: PRINT "
     PROGRAM No.1"
6020:GCURSOR (128,30):
     GPRINT "01FFFF2111
     294583000001010F01
     01000F0204020F
6030:FOR I=0 TO 21:
     LINE (127,22)-(149
     ,31),X,BF: NEXT I:
     CLS : RETURN
```

岩手県　めがねぐま

愛知県　NOBU



茅ヶ崎市　南湖村青年団

愛知県　VIKKUN

ミニNPN

レーザーディスク・ソフト
12月度新譜情報

■レーザーディスクの新作ソフト全23タイトルが11月23日に発売されます.

《問い合わせ先》　レーザーディスク(株)

広報室
〒153　東京都目黒区目黒1-4-1
☎(03)494-1111(大代表)

《主なタイトル》

ジャンル	タイトル	品番	価格
ロック	ミッシング・ユー/ジョン・ウエイト	JM034-0050	¥3,400
	ザ・エヴァリー・ブラザーズ・アルバム・フラッシュ	JM038-0051	¥3,800
	ブリティッシュ・ナウ vol.2	SM068-0119	¥6,800
	ディス・イズ・マイ・ナイト/チャカ・カーン	SM058-0120	¥5,800
	プレッシャー・ポインツ・ライヴ・イン・コンサート/キャメル	SM068-0121	¥6,800
	ロックン・ロール・アーリー・デイズ	SM058-0122	¥5,800
	ブラザーズ トップ・オブ・ブラック・ミュージックvol.1	SM058-0123	¥5,800
	半分人間/アイン・シュツルツェンデ・ノイバウテン	SM058-0124	¥5,800
映画	白い荒野	SF078-0124	¥7,800
	シャム猫FBI ニャンタッチャブル	SF078-0125	¥7,800
	ワン・フロム・ザ・ハート	SF078-0126	¥7,800
	アウトサイダー	SF078-0130	¥7,800
	隣の女	SF-078-5071	¥7,800
	大人は判ってくれない　あこがれ	SF098-5064	¥9,800
	スキャンダル	SF078-5076	¥7,800
	アラビアのロレンス	SF108-5072	¥10,800
	ミッドナイト・エクスプレス	SF098-5073	¥9,800
	ブルーサンダー	SF078-5074	¥7,800

ブルーサンダー

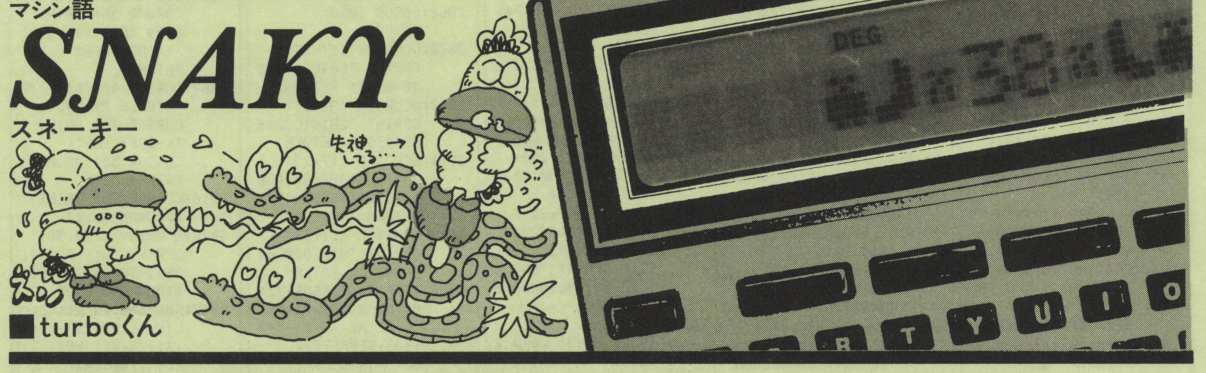
チャカ・カーン

PC-1250/51/55/45

マシン語

SNAKY

スネーキー



■turboくん

半年ほど前，他誌に投稿したらボツになったので，夏休みを利用して機能，操作性，アルゴリズムを改良し完成させたのがこのプログラムです．

■プログラム・インフォメーション

言　語	マシン語　C100～C4CF スタート　C3B0
面白さ	！！！
動き・操作性	→→→→
サウンド	♪♪♪♪
編集部評	音，スクロールともに良くできています．ただ，キー操作はもう一工夫を！　(Ku)

入力方法

プログラムは&C100～&C4CFまでのオール・マシン語です．モニタを利用するなど，各自好きなように入力してください．

CALL&C3BOでスタートします．

遊び方

タイトルを表示してキー入力待ちになるので，[ENTER]または[CL]を押してください([CL]時はサウンド・オフ)．また，[DEF]でBASICコマンド待ちになります(ゲーム中も同様)．その後ハイ・スコアを表示して，ゲームがスタートします．

左にあなたのビーム砲が現われるので，カーソル・キーで上下に操り，右から襲いかかってくる2匹の大蛇をビーム([▶]キー)で撃退してください．しかし時間とともに大蛇はすばやく襲ってくるので気を付けてください．

そして大蛇がビーム砲までくるとミスとなり，右側にガイコツでミス回数が表示され，4回になるとゲーム・オーバーになります．その後スコアを表示してキー入力待ちになるので，[ENTER]または[CL]で再度スタートします．また，ゲーム中[CL]で一時停止，[BRK]で再開できます．

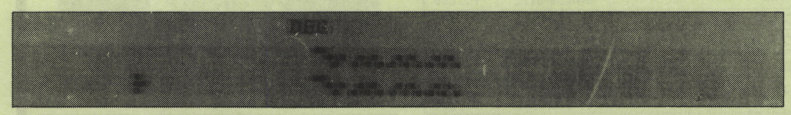
プログラムについて

このゲームはキーの同時入力を行なっていないので，操作に多少不満な人もいると思います(でも同時入力するとゲームになりましぇ～ん)．

また，ダイレクト・モードでCALLすると[ENTER]を読んでしまい，勝手にサウンド・オンでスタートするので，リザーブ・キーに入れることを勧めます(1245は10："2" CALL・・・とでもしてください．テキストの分空きがあります)．

終わりに

私もいよいよ受験生となり，ただ今禁コン中です．とは言っても，プログラムを作らないだけで，本は読みほうだい．親にしかられそうです．禁コン中の皆さん，頑張りましょう．



内部ワーク

アドレス	内　容
10	SCORE(上) BCD
11	SCORE(中) BCD
12	SCORE(下) BCD
13	空き
14	キーバッファ
15	ビーム砲位置　上…0，下…1
16	Snake移動用カウンタ(1)
17	Snake移動用カウンタ(2)
18	Snake移動用カウンタ(3)
19	ミス回数
1A	Snake頭(上)
1B	Snake頭(下)
1C	ワーク
1D	空き
1E	Hi Score一時ロード(上) BCD
1F	Hi Score一時ロード(中) BCD
20	Hi Score一時ロード(下) BCD
21	空き
22	ワーク(ハイ・スコア演算用)
23	ワーク
24	ワーク

メモリ・マップ

アドレス	内　容
C100～C207	諸データ
C210～C3A6	サブルーチン群
C3B0	メイン・ルーチン
C600～C63C	仮想V-RAM

表3　データ・エリア

アドレス	内　容
C100～C127	キャラクタ・フォント
C130～C13F	内部RANワーク初期化用
C140～C148	Snake移動用データ
C150～C181	数字フォント
C190～C1DF	タイトル・フォント
C1E0～C207	"Hi-Score" フォント
C188～C18A	ハイ・スコア格納(BCD)

◘参考文献

"ポケコン・マシン語入門"，工学社

SNAKY　マシン語リスト

```
C100 4422442244010102:14
C108 0402101020402011:B7
C110 11224422062D2B2D:24
C118 06062D2B2D06062D:CA
C120 2B2D06062D2B2D06:EF
C128 0000000000000000:00
C130 0000000000010801:0A
C138 0100090900000000:13
C140 0A080706050403O2:2D
C148 0000000000000000:00
C150 3E41417F3E00427F:3E
C158 7F406271494F4622:92
C160 49497F36181C127F:0C
C168 102747457D393C4A:FF
C170 4979300101710F07:7B
C178 3649497F36064949:15
C180 3F1E000000000000:5D
C188 0000000000000000:00
C190 264F4979327C7C08:69
C198 107C787C1414787C:9C
C1A0 7C1028440C0C7070:F0
C1A8 0C0000000007C7C:04
C1B0 5454280C5C50503C:14
C1B8 6060000000083C7C:80
C1C0 4848387840384078:70
C1C8 781008007C7C5030:08
C1D0 0078784878001028:E8
C1D8 4400007048244020:80
C1E0 7F7F08087F447C7C:C9
C1E8 4400001010100026:9A
C1F0 4F497932387C4444:7F
C1F8 28387C4444387C7C:94
C200 1434487C7C545454:84
C208 0000000000000000:00
C210 02103402032C0D02:86
C218 FF3402002C0602C0:29
C220 34022034125F6111:6D
C228 DF2F016001DF2F0C:8A
C230 3710F8000200003B:7C
C238 1F10F8401F10C600:5C
C240 00401F03C1020FF1:25
C248 F103C6023CF1F502:E0
C250 043424262F03F1E0:85
C258 3702262C03022710:C7
C260 C27C5259345878C2:AF
C268 6A5B640F3403C102:32
C270 4BF1F18470052F03:58
C278 02043424272F0337:EE
C280 03F80214F1F10207:FC
C288 3402023495046300:68
C290 2805D5022C03D520:28
C298 042F0D052F146300:EB
C2A0 38049A2C029B6309:0B
C2A8 3A02375934700178:E9
C2B0 C21703C6020AF1F5:94
C2B8 8670052F03020934:6C
C2C0 950663002805D4F0:EF
C2C8 2C03D40F2F0C6300:B0
C2D0 280502052C03020A:6F
C2D8 03C1F1F102043486:66
C2E0 71059C2406554753:2B
C2E8 2F0692000202100C:E7
C2F0 3703C10200F1F103:E2
C2F8 C6023CF1F5020434:24
C300 24262F0398710128:AE
C308 0E0214DB96700163:69
C310 083A040200DB03C1:E7
C318 0240F1F196598444:DB
C320 2497DB3778C21003:1A
C328 C60219F1F10214F1:CA
```

▶先月まで1日9000円の夜勤のバイトやったけど，おもったとーり大変だった．元はと言えば，バイク(400cc)の任意保険の掛金を払うためなのだ．今までは任意保険なしでバイク乗ってきていて，いつまでもそーゆー訳にはいかないから入ったけど，いくらなんでも1年で12万円は高すぎる．だいたい12万もあればへたなマイコンセットが買えてしまうではないか!!あーあ，グチになっちゃったあー．やっぱバイク買うなら125cc位が一番いーですよー本当に．話は変わりますけど，PiOって意外と面白いプログラムが載ってますねー．僕もマシン語のゲームで

SNAKY　マシン語リスト

```
C330 F502313424262F03:D8
C338 78C2F19A71013807:76
C340 9B7101380237020 2:82
C348 3478C21E2F0478C2:F9
C350 3199700163042A13:DF
C358 9A0209DB599BDB02:51
C360 303402FF342F012F:F8
C368 063702583203C102:8F
C370 EFF1F103F80214F1:D3
C378 F502183424262F03:BF
C380 8670059078C25986:A4
C388 70419178C25D9278:E3
C390 C25DF1E000021310:15
C398 A2081324A00F2A06:C0
C3A0 10C18890192C2C00:5A
C3A8 0000000000000000:00
C3B0 78C23103C10290F1:B2
C3B8 F103F80200F1F502:D6
C3C0 3B3424262F038670:E1
C3C8 4102133424272F03:07
C3D0 F1E0FF446700380D:C0
C3D8 6702380D670A290D:55
C3E0 4D4D4D3702112C03:60
C3E8 020110C227520250:A0
C3F0 3402FF342F012F06:CE
C3F8 78C23103C102E0F1:02
C400 F103F80205F1F502:DB
C408 273424262F038670:CD
C410 0510C1889E000218:16
C418 9E78C2598670419F:07
C420 78C25DA078C25DF1:BF
C428 E010C13090000C18:95
C430 02603402FF342F01:FB
C438 2F0678C231FF4494:77
C440 DB630A28054D4D4D:5C
C448 376302280DFF4467:7B
C450 0A390A6707F1E029:B5
C458 0B94630E280678C2:78
C460 802C11630C280502:5B
C468 002C07630D280502:D2
C470 0195DB95630010C6:3F
C478 1128080207520202:A0
C480 2C0602705202 2010:28
C488 C6125297710128 04:5F
C490 78C32403C60200F1:1B
C498 F103F8F1F5023B34:43
C4A0 24262F03F1E09963:49
C4A8 00396D59433403C1:3A
C4B0 0214F1F103F80278:6D
C4B8 F1F502043424272F:9A
C4C0 032F08F1E02D8900:C1
C4C8 0000000000000000:00
```

ミニNPN

フロッピーディスク
TDKフロッピーディスク・ニューシリーズ

■TDKからフロッピーディスク・ニューシリーズ16品種が発売された.

《特徴》

▶リード，ライトのウインドーマージンを大幅に拡大▶2000万パス/トラック以上の耐久性▶60℃の耐熱，耐候性を保証する新開発ジャケット▶クリーニング効果を強化した専用ライナー▶5.25インチにセンターホール部を強化するスーパー・ホワイト・ハブリングを採用▶RCJ品質認証に合格

《問い合わせ先》　TDK(株)　磁気テープ営業事業部広報課

〒103　東京都中央区日本橋1-13-1

☎(03)278-5058

《価格》

シリーズ名	機種名	価格
Fシリーズ（8インチ）	F1S-128	¥1700
	F2S-128	¥2000
	F2S-256	¥2000
	F2D-256	¥2200
	F2D-512	¥2200
	F2D-1024	¥2200
Mシリーズ（5.25インチ）	M1D	¥1350
	M2D	¥1700
	M2DD	¥2100
HDシリーズ（5.25インチ高密度タイプ）	M2HD	¥2300
	M2HD-256	¥2300
	M2HD-1024	¥2300
MFシリーズ（3.5インチ）	MF-1D	¥1150
	MF-2D	¥1350
	MF-1DD	¥1350
	MF-2DD	¥1750

価格は1枚あたりの値段

ミニ・コンポ
Private CD 500AV(BK)　S500AV(BK)

■"CD500AV(BK)","S500AV(BK)"は電話機と接続するだけで簡単に留守番電話に変身するミニ・コンポートネントシステム.

《特徴》

▶幅360㎜のCDプレイヤーを標準装備(CD 500AV)▶リニア・トラッキング方式のフルオート・プレイヤーを標準装備(S500AV)▶AVリモコン付属▶TVの音声映像をコントロール可能▶長時間録音，再生や編集に便利なダブルリバース・プログラムデッキ搭載▶留守番電話機能を搭載

《価格》CD500AV(BK)　¥187,800

S500AV(BK)　¥169,800

《問い合わせ先》　パイオニア(株)広報部

〒153　東京都目黒区目黒1-4-1

☎(03)494-1111(大代表)

カード・ラジオ
RD-30

■"RD-30"はFMワイド，AMの2バンドが受信できる厚さ3.9㎜のカードサイズ・ラジオ.

《特徴》

▶抜群の携帯性を実現したカード・サイズ(85.5㎜×54㎜)，重さ29g▶テレビの1～3チャンネルが聴取できるFMワイド・バンド▶リチウム電池と充電パックの2電源方式▶ボディカラーはブラック，ゴールド，シルバー，レッド，ブルーの5色

《価格》　¥6,500

《問い合わせ先》　カシオ計算機(株)広報室

〒160　東京都新宿区西新宿2-6-1　新宿住友ビル

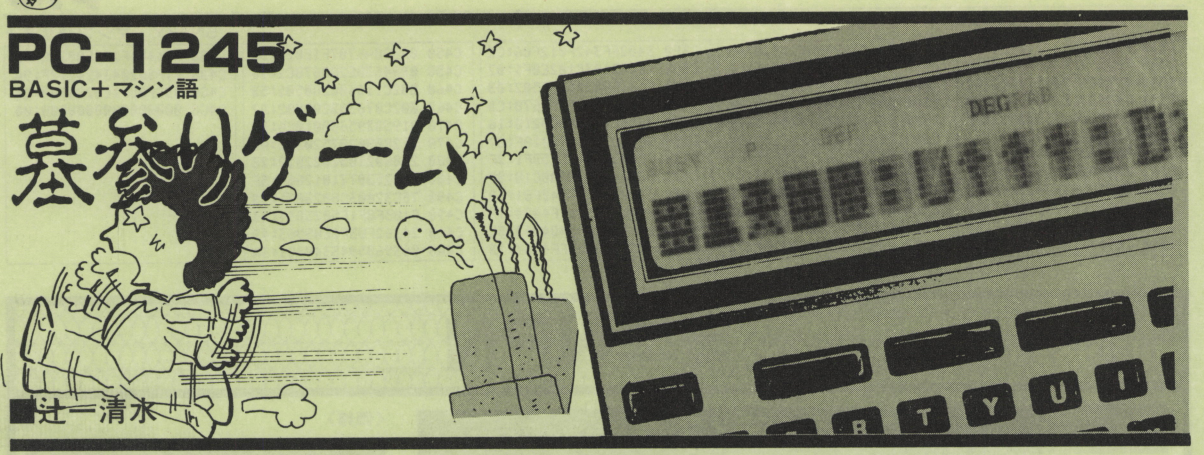
☎(03)347-4830

も作って投稿したいと思います．では

（日本工学院1-4 "逆転優勝の松" ことシャチハタの課長さん）

PC-1245
BASIC＋マシン語

墓参りゲーム



■辻一清水

とある墓地には宝が隠されている．それを知ったあなたは，それを奪おうとするのだが，火の玉やオバケがそれをしっかり守っていた．が，幸いにその墓地にはハンマーや魔法の剣が落ちていた．それを使って果してあなたは宝を獲得できるか！

■プログラム・インフォメーション

言語	BASIC マシン語　C100～C682
面白さ 動き・操作性 サウンド	！！！ →→→ ♪♪♪
編集部評	リアルタイム・ゲームではないので，考えれば結構長く遊べそうですね．(Ku)

入力方法

まず，**リスト1**のBASIC部を入力し，テープにセーブしてください．次に，**リスト2**のマシン語部を**POKE**文またはモニタで入力し，**CSAVEM"HMG";&C100, &C682**で，先のBASIC部の後にセーブしてください．

実行＆遊び方

リスト1を**CLOAD**でロードして，その後**リスト2**を**CLOADM**でロードしてください．それが終わったら，**DEF** **S**かRUNで走らせてください．ゲームの名が表示されて，その後コースを設定するのでしばらくの間待ってください．

さてゲームが始まりました．このゲームは，墓，柵，木，火の玉，オバケ，頭ガイコツにぶつからないように，**8** **2** **4** **6**キーで自分を動かし，宝を取るゲームです．コースは**図2**を参照してください．ただし，コースは毎回多少変わります．

行く手をはばむ墓はハンマーで壊し，オバケと火の玉は剣で消すことができますが，頭ガイコツは殺せません．

剣を持ったときは人間II，ハンマーを持ったときは人間III，両方持ったときは人間IVが表示されます(**図3**)．ただし剣とハンマーは1つずつしか持てません．同じ物を2つ持とうとすると死にます．

そしてめでたく宝を取るとまた別の墓地に移り，以前より障害物が多く，難しくなります．

点数は宝を取ると3点，壊したり，殺したりすると1点ずつ加算されます．遊び方のコツとしては，多くの墓やオバケなどを消すことです．そうすると面が変わったとき，障害物が少なくてすみます．

また，ときどき先に進めないときがありますが，そのときは動ける範囲でウロウロしてください．するとハンマーや剣がヒョイと出現する場合があります．

表1　メモリ・マップ

アドレス	内容
&C100	画面表示ルーチン
&C1D5	キャラクタ設定ルーチン1
&C200	モニタの都合上このアドレスは飛ばしてあります
&C300	キー入力
&C356	判断ルーチン
&C4C3	キャラクタ設定ルーチン2
&C500	コース・データ
&C600	キャラクタ・データ
&C650	コース設定

※ワークはC4FEとC4FFです．

注意

このプログラムはモニタの関係上，位置関係が複雑になっています．ワークで変化をつけられるものは，BASIC部の1行目の**&C4FE, 0, 3**の3の部分です．ここは人間の数を設定しています．したがって，ここを4や5にすればゲームにも幅がでてくると思います．

図1　画面表示の意味

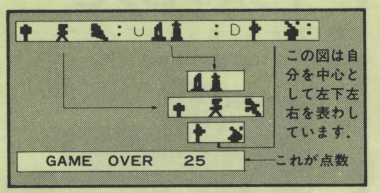


図2　コース図

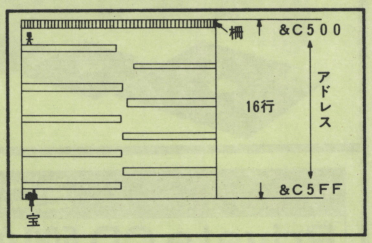


図3　キャラクタ

&00	＝柵	&08	＝ハンマー
&01	＝もや	&09	＝ガイコツ
&02	＝墓I	&0A	＝人間I
&03	＝墓II	&0B	＝人間II
&04	＝剣	&0C	＝人間III
&05	＝火の玉	&0D	＝人間IV
&06	＝オバケ	&0E	＝宝
&07	＝墓III	&0F	＝木

最後に

このゲームはわりと難しいと思います．が，やりようによってはいがいにスッスッといけるようです．そのコツの一つとして，ワープという手法があります．これは言ってしまうと面白くないので，あなたがこのゲームを何回もやっているうちにみつけてください．

それから，**リスト1**の1行～4行の間にモニタがあれば，自分でそのコースを作っていくことができます．

その方法は，アドレス&C500をモニタで呼び，**図2**と**図3**をよく見て入力していってください．次にリスト1の9行目の

▶ああ万博が終わっちゃったよぉ．もっと長く続いてほしかったと思っていた人も多かったのではないでしょうか．ところで，あの最終日9月16日，私は会場へは行かず，家で万博放送局「ラジオきらっと」を聞いていたのですが，はっきり言って感動しました．特に，放送終了間際にラジオきらっとに関わってきた人達が一言ずつ別れの言葉を告げた所など，感涙してしまいました．　あの最終日の放送を聞いていた人，結構多いと思いますが，感想聞かせてください．皆でラジオきらっとを語り合おうじゃないですか．　P.S. 来春，つくばエキスポセンター

GOTO2を5にしてください．そしてRUN5です．

話は前後しますが，&C500～&C5FFに設定するデータはキャラクタ・コードです．したがって，図3の内部コードを入力してください．

例）C500 01 01 04 02 03 …

図3にある内部コード

◘参考文献

1）"ポケコン・マシン語入門"，工学社
2）16桁を好む人："人並べゲーム"，PiO，'85年4月号

リスト1　墓参りゲーム BASICリスト

```
1:"S" WAIT 100: PRINT
  "*HAKAMAILI GAME*":
  CALL &C64F: CALL &C6
  69: POKE &C4FE,0,3:A
  =8
```

```
2:B= RND 9: POKE &C1E5
  ,B: CALL &C1D5: CALL
  &C4D3:A=A-1
3:IF A=0 GOTO 5
4:GOTO 2
```

```
5:POKE &C1FF,18: POKE
  &C512,10: POKE &C5F0
  ,14,6
6:WAIT 0: PRINT "
  :U   :D   :"
```

```
7:CALL &C145: RANDOM
8:IF PEEK &C4FF=0 WAIT
  100: PRINT "GAME OVE
  R "; PEEK &C4FE: END
9:IF PEEK &C1FF=&F0
```

```
  BEEP 3:A=8: GOTO 2
10:GOTO 7
```

リスト2　墓参りゲーム マシン語リスト

```
C100 11FF57740F110A52:57
C108 10C5FE5710C11152:5E
C110 02013402FB74052F:DC
C118 03111E5210C60512:71
C120 0A000518120A10F8:4B
C128 77000419F1E010C1:36
C130 0037110302755237:4B
C138 1103027452371128:4C
C140 577405523710C128:52
C148 0200521104020252:BF
C150 78C13278C1001104:B9
C158 02015278C13E78C1:05
C160 00110402005278C1:A2
C168 3E78C10011040201:8F
C170 5278C13878C13E78:B2
C178 C1001104020252 78:A4
C180 C13E78C1001104 02:4F
C188 115278C132112857:5E
C190 740F5278C1001104:23
C198 02105278C13E78C1:14
C1A0 001104020F5278C1:B1
C1A8 3E78C1001128026D:1F
C1B0 521104021152 78C1:05
C1B8 3878C10011040210:98
C1C0 5278C13E78C10011:13
C1C8 04020F5278C13E78:56
C1D0 C10079C30010F8B7:BC
C1D8 575810C1FF5211E3:C5
C1E0 5210C51002045237:C6
C1E8 10C4FE5774035279:6B
C1F0 C3FE670938032D0F:A8
C1F8 020210C1E5523710:53
C200 029F03C6F1F5F19A:DB
C208 78C21C070778C21C:BA
C210 78C214058410C69E:4B
C218 1B119E3778C22958:BC
C220 DA78C22983445926:83
C228 3724671139046751:C8
C230 3A03750775406710:E5
C238 3778C2001A78C229:EE
C240 2A0678C21F2D0957:16
C248 6737291324262D12:63
C250 78C214F1F9020403:41
C258 00F1EA048578C27A:18
C260 8478C27A05021126:76
C268 24F031894478C27B:C7
C270 49290A78C214021D:E9
C278 26895978C27E5834:4C
C280 640F6540674A3A03:06
C288 7407265B37B55118:51
C290 00028E03C2F1F157:8E
C298 10C6EA5211F102B0:C6
C2A0 5211DAD520956104:2C
C2A8 F1A13702B510C28D:DF
C2B0 528378C2C678C214:23
C2B8 02BDF1FB021DDB2D:D2
C2C0 5802B02D17812010:FF
C2C8 C69252377A00C2DB:F8
C2D0 882078C214030084:7D
C2D8 152DC6822D17F1AF:6E
C2E0 FD0D7A04C2EA3779:E4
C2E8 7C9E690EC2AB0FC2:CF
C2F0 C151C2C50CC2CCC2:F5
C2F8 DB8054C3A857C4B0:E5
C300 FF44674838346744:09
C308 383B6742383C6746:3D
C310 3840291310C1FF57:DB
C318 740110C358523711:3A
C320 1802745237111802:42
C328 75523710C3190210:FC
C330 523710C319020152:CA
C338 3778C32B78C32578:75
C340 C3142C1378C3322D:B0
C348 0C78C32B78C31F2D:F9
C350 1178C3322D0910C5:89
C358 F05788DB10C1FF57:D1
C360 10C3665210C5EF57:A6
C368 670A3817670B382A:94
C370 670C3845670D385C:F8
C378 3710C3585710C1FF:89
C380 523778C37988DB67:07
C388 0138646708387F67:2A
C390 043883670E38872C:1F
C398 9778C37988DB6701:16
C3A0 384D67043890670E:2D
C3A8 3874670238 8D6707:48
C3B0 3889670338852C78:8C
C3B8 78C37988DB670138:B7
C3C0 2E67083871670538:EA
C3C8 726706386E670E38:32
C3D0 4D2C5D78C37988DB:ED
C3D8 67013813670E383E:9E
C3E0 6700384C67053826:B5
C3E8 670638222C2878C4:57
C3F0 5A10C3585711FA52:39
C3F8 10C5EF020C5210C3:F7
C400 665710C4085210C5:C0
C408 EF0201523778C46E:25
C410 78C4752C2B10C47F:5B
C418 020C522D0C10C447:B4
C420 02105278C43F1147:37
C428 02505278C43F2CC8:13
C430 78C4822C0B78C48F:C0
C438 2D2978C4962D2E03:86
C440 20021078C4550250:15
C448 342F01020078C455:F7
C450 C338072D13125FDB:8E
C458 DF3710C3665710C4:7A
C460 645210C5DF5710C3:94
C468 FC5278C4A43710C4:39
C470 7F020B523778C4AC:FD
C478 78C3FE10C596020C:B2
C480 523710C447027052:68
C488 78C4BB78C3EE3710:67
C490 C47F020D523710C4:AF
C498 7F020A5210C4FE57:06
C4A0 7401523778C4EA37:5B
C4A8 0000000010C44702:1D
C4B0 105210C3585710C4:B8
C4B8 7D523710C4FF5775:A5
C4C0 01523710F8B55758:F6
C4C8 10C4D052020610C5:D3
C4D0 10523778C4C310C4:6C
C4D8 CD57740152670A38:94
C4E0 032C07020210C4CD:DB
C4E8 523710C4C402F852:6D
C4F0 11C502B5522D2379:A8
C4F8 C1E8000000000402:AF
C500 0907000000070807:26
C508 0000000000000000:00
C510 0502070302090104:21
C518 07080F0F0F0F0F01:5B
C520 0101050105050201:15
C528 0104010101010101:0B
C530 0506090601020107:25
C538 0609010101010101:15
C540 03030F040F0F0304:3E
C548 0109010101010101:10
C550 0106020209010701:1D
C558 0301010101010101:0A
C560 0101010801040809:21
C568 06090F0F0F0F0F01:5B
C570 0505010301010101:12
C578 0101010101010101:08
C580 0501070304030101:19
C588 0101010101010101:08
C590 0F0F0F09030F0101:4A
C598 0408010101010101:12
C5A0 0101010101010101:08
C5A8 0101010101010101:08
C5B0 0101010101010101:08
C5B8 0F0F0F0F010F0F01:5C
C5C0 0101010101010101:08
C5C8 0101010101010101:08
C5D0 0101010101010101:08
C5D8 0101010101010101:08
C5E0 0F0F0F0F0F0F0F01:6A
C5E8 0101010101010101:08
C5F0 0E0601010101010101:1A
C5F8 0101010101010101:08
C600 7F557F557F024010:79
C608 0112607F7F7F6040:90
C610 7A7F7A400A040A10:DB
C618 2020725C68321B0B:CE
C620 1E3C40407F667C40:7B
C628 0C0C7E0C0C1E737F:BE
C630 731E492B1F2B484D:E4
C638 2B1F2B48492B1F2B:7B
C640 4C4D2B1F2B4C7078:42
C648 707E1C040A7F0400:9B
C650 EF10C51002011F37:2D
C658 0000000000000000:00
C660 000610C5E0020F1F:EB
C668 37030610C6645774:45
C670 285278C660C33803:16
C678 2D0E001010C50002:22
C680 0020198000000000:B9
```


ミニNPN

カラープロッタ・プリンタ
プリントアイリスPI-40

■"PI-40"はMSXパソコンのカラースクリーン・コピーに最適のインクドット・カラープロッタプリンタ．

《特徴》

▶オプションの"ちゃっかりコピー"を使用すればCRTカラーハード・コピーがワンタッチでとれる▶インク・ドット方式のためインク・リボンが不要▶黒，青，緑，赤，黄色，赤紫，水色の印刷が可能

《価格》　PI-40　¥39,800
ちゃっかりコピー　¥12,000

《問い合わせ先》　エプソン販売(株)宣伝広報部
〒160　東京都新宿区西新宿2-4-1
新宿NSビル11F
☎(03)348-7121

パーソナル・コンピュータ
ヒットビット(HB-10)

■"HB-10"はゲーム・ソフト「ロードランナー」とBASICが学べる通信添削の無料申込書が付いたMSX仕様のパソコン．

《特徴》

▶拡張性のある2スロット▶本格的フルストローク・キーボード▶ボディカラーはレッド，ブラック，ライトグレーの3色▶16色カラーグラフィックとサウンド機能

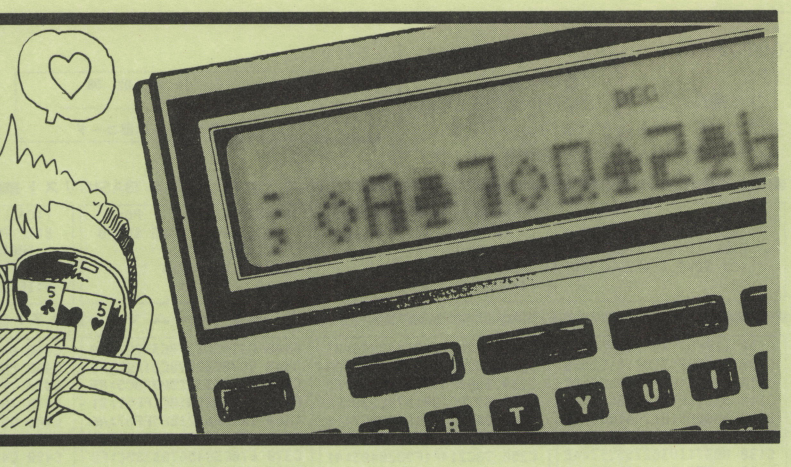
《価格》　¥34,800

《問い合わせ先》　ソニー(株)広報室
〒141　東京都品川区北品川6-7-35
☎(03)448-2054

が再開されたら行ってみようかと思います．(「君が輝いていれば，いつかまたきっと会える」が心に残った私のペンネーム「あにま・どおる」))

PC-1245
BASIC+マシン語

ロイヤルポーカー



■高橋裕

なぜかしらんが，PC-1245，50，51シリーズには，トランプ・ゲームというものが少ない．そこで，PC-1245用ポーカーゲームをお送りします．

■プログラム・インフォメーション

言語	BASIC マシン語　C53B～C5CF
面白さ 動き・操作性 サウンド	！！！ →→→ ♪♪♪
編集部評	グラフィックはなかなか良いのですが，間違って捨てたカードを元に戻せるようにしてほしかったですね． (Ku)

入力方法

BASICとマシン語の2本立てとなっています．マシン語ではマークの表示とデータが入っています．POKE文を使って入力したら，カセット・インターフェイスを使って，**CSAVEM""**;**&C53B**，**&C5CF**として，テープにセーブしておくといいでしょう．

遊び方

あなたは，まずかけ金を入力します．次にカードが配られるので，捨てたいカードの番号を入力してください．そして捨てたいカードがなくなったら，[1]～[5]以外のキーを押すと，またカードを配って役を判定します．

2ペア以上の役ができると，ダブルアップをやるかたずねるので，やるときは[Y]を押してください．やり方は，ビッグのときは[2]，スモールのときは[1]を押してください．当たるとかけ金が2倍に増えます．

表　倍率

役	倍率
ロイヤルストレートフラッシュ	200
ストレートフラッシュ	50
フォーカード	25
フルハウス	10
フラッシュ	8
ストレート	5
スリーカード	3
ツーペア	2

そしてやめるときは，[Y]以外のキーを押してください．

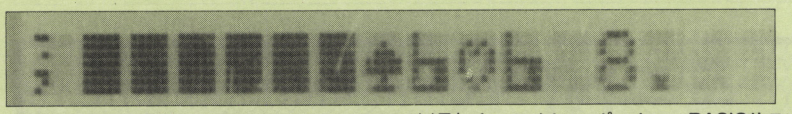
なおダブルアップは，A2345 6がスモール，7がはずれ，8910JQKがビッグとなっています．また再ゲームは[Y]を押すと始まります．

プログラムについて

メモリ節約のため，マシン語でデータを書くようにしています．それほど変わっているところはありません．

◘参考文献

ポケコン・マシン語入門，工学社



リスト1　ロイヤル ポーカー　BASICリスト

```
10:"A" WAIT 200: PRINT
   " ROYAL POKER":O=&C5
   D0:P=&C5A0:S=10:
   RANDOM : POKE &C6D9,
   &30
20:FOR M=1 TO 10:A(M)=0
   : NEXT M: IF S>X LET
   X=S
25:K=0:U=0: WAIT 0:
   PRINT " CREDIT ";S:
   CALL &11E0: FOR M=0
   TO 51: POKE &C500+M,
   0: NEXT M: INPUT " B
   ET?";K
30:CALL &11E0:K= ABS
   INT K: IF K=0 OR K>S
   GOTO 20
40:S=S-K: FOR M=1 TO 5:
   GOSUB 500: NEXT M:
   PRINT "          "
   ;S: CALL &11E0: FOR
   M=1 TO 5: GOSUB 490:
   NEXT M
60:CALL &1E70:M= VAL
   INKEY$ : CALL &1FB1:
   CALL &11E0: IF M=0
   OR M>5 GOTO 80
70:A(M)=0:A(M+5)=-13:
   GOSUB 490: GOTO 60
80:FOR M=1 TO 5: IF A(M
   )=0 GOSUB 500
90:NEXT M: FOR M=1 TO 4
   : FOR N=M+1 TO 5
100:IF A(M)>A(N) LET L=A
   (M):Q=A(M+5):A(M)=A(
   N):A(M+5)=A(N+5):A(N
   )=L:A(N+5)=Q
110:NEXT N: NEXT M: FOR
   M=1 TO 5: GOSUB 490:
   NEXT M:L=0:V=0:Y=0:
   FOR M=1 TO 4: FOR N=
   M+1 TO 5: IF A(M)=A(
   N) LET Y=Y+1
120:NEXT N: NEXT M:R=0:
   IF F=G AND G=H AND H
   =I AND I=J LET R=8:L
   =1
130:IF A+1=B AND B+1=C
   AND C+1=D AND D+1=E
   LET R=5:Y=1: IF L=1
   LET R=49
140:IF A=1 AND B=10 AND
   C=11 AND D=12 AND E=
   13 AND L=1 LET R=250
150:IF V=6 LET R=25
160:IF V=4 LET R=10
170:IF V=3 LET R=3
180:IF V=2 LET R=2
190:IF R=0 BEEP 1: PAUSE
   "NOTHING!": IF R=0
   AND S<1 GOTO 300
200:IF R=0 AND S>0 GOTO
   20
210:IF R=0 AND S>0 GOTO
   20
220:W=KR: WAIT 200:
   PRINT STR$ K;"X";
   STR$ R;"=";W
230:WAIT 0: PRINT "PLAY
   DOUBLE UP?": CALL &1
   E70: IF INKEY$ <>"Y"
   LET S=S+W: FOR N=0
   TO 3: CALL &6F41:
   CALL &11E0: NEXT N:
   GOTO 20
250:PRINT "   SMALL-1,BI
   G-2":M=1:A=0:F=-13:
   GOSUB 490: CALL &11E
   0
260:Y= VAL INKEY$ : IF Y
   <1 OR Y>2 GOTO 260
270:CALL &1FB1: CALL &11
   E0: GOSUB 500: GOSUB
   490: FOR N=0 TO 47:
   NEXT N: IF A<7 AND Y
   =1 LET W=2W: PAUSE "
    SMALL ";W: GOTO 230
280:IF A>7 AND Y=2 LET W
   =2W: PAUSE " BIG  ";
   W: GOTO 230
290:IF S>0 GOTO 20
300:WAIT 200: PRINT " *
   GAME OVER *": PRINT
   "MAX ";X: PRINT "GOO
   D LUCK !": CALL &1E7
   0
310:IF INKEY$ <>"Y" GOTO
   300
320:GOTO 10
490:POKE O,2M-1,A(M+5)+1
   3: CALL P: POKE O,2M
   ,A(M): CALL P:
   RETURN
500:A(M)= RND 13:A(M+5)=
   RND 4:Q=A(M)+13A(M+5
   )-13
510:IF PEEK (&C500+Q)=1
   GOTO 500
520:POKE &C500+Q,1:
   RETURN
```

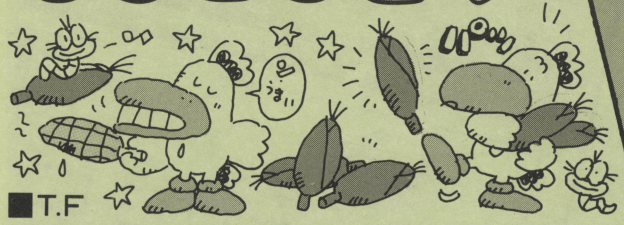
リスト2　ロイヤル ポーカー　マシン語リスト

```
C538 0000007F7F7F7F7F:7B
C540 7E0909797E797949:C2
C548 494F494949797F0F:7A
C550 0808787F4F494979:61
C558 797F484878780101:7A
C560 01797F7F4949797F:02
C568 0F0909797F7F007F:17
C570 417F2040413F017F:20
C578 4151215F7F081422:CF
C580 4118244224181C22:39
C588 44221C185E7E5E18:EC
C590 185C7E5C18000000:66
C598 0000000000000000:00
C5A0 02C585DB023B84DB:C3
C5A8 10C5D15770057501:E8
C5B0 2B05710602F887DB:03
C5B8 020086DB10C5D057:5F
C5C0 700575012B057106:92
C5C8 0005242641290437:F4
```


▶PiOの正しい買い方講座．その①：定期購読．これならお金も1年で760円もうくし，ソノシートに傷が付いていることもない．しかし，I/Oと一緒に定期購読すると，郵便ポストに入らなくなるので，郵便配達の人がポストの上なんかに置いてくれると，だれかが持っていってしまう．それと僕の住んでいるような田舎では，まず4～5日は遅れるでしょう(ここは宮崎です)．　その②：本屋さんに持ってきてもらう．これなら発売日から1～2日で持ってくるし，ソノシートにも傷が付いていることがないから一番いいかな～．　その③：本屋さんで買う．

PB-300/100+OR-1
BASIC

もろこしとり



■T.F

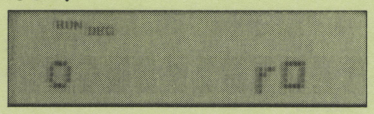
PBを相手に，とうもろこしの早取り競争を楽しんでください．

■プログラム・インフォメーション

言語	BASIC
面白さ 動き・操作性 サウンド	！！！ →→→→ なし
編集部評	スピードは問題ないようです．むしろ速すぎるくらいかな？　またステップ数がまだ残っているので，もっと工夫してほしかったですね．(Ku)

入力方法

特に注意する点はありません．リストをよく見て，間違いのないように入力してください．



遊び方

プレイヤーは，自分"○"を[1]と[3]キーで左右に操作しながら，画面上にあるとうもろこし(小文字のR，つまりr)を取ってください．PBも同じように，とうもろこしを取っていきます．

そしてゲームは早く20本集めた方が勝ちになります．なお，もろこしは1本取ると，また1本出てきます．

表1　行番号マップ

行番号	内容
5	タイトル表示
6	START表示
10	初期設定
20	画面表示
30～40	キー操作
50～110	□移動
120	GOTO20
130～195	END処理
200～230	○が点を取る
250～280	□が点を取る

表2　変数表

変数名	内容
A	○(プレイヤー)の位置
B	□(PB)の位置
C	r(とうもろこし)の位置
D	□の移動判定
E	○の点
F	□の点
I	ループ・カウンタ

プログラムの説明

表1に行番号マップ，表2に変数表を示します．詳しいことは各自で解析してみてください．

終わりに

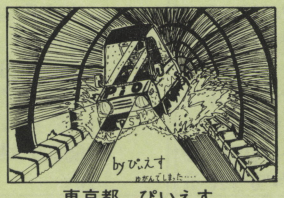
まだ，メモリがだいぶ余っているので，どうにでも改造できると思います．

PIO

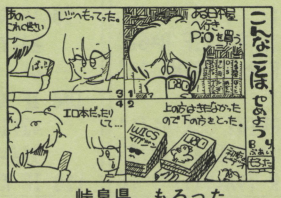
もろこしとり　BASICリスト

```
P0
   5 PRINT CSR 0;"MO
     ROKOSITORI";:FO
     R I=0 TO 300:NE
     XT I
   6 PRINT :PRINT CS
     R 2;"START !!";
     :FOR I=0 TO 10:
     NEXT I
  10 A=2:B=10:C=INT
     (RAN#*12):E=0:F
     =0
  20 PRINT :PRINT CS
     R A;"o";CSR B;"
     □";CSR C;"r";
  30 IF KEY="1";A=A-
     1:IF A<0;A=11
  40 IF KEY="3";A=A+
     1:IF A>11;A=0
  45 IF A=C:GOSUB 20
     0
  50 D=ABS (C-B):IF
     D≦6;IF B<C;B=B+
     1
  60 IF D≦6;IF B>C;B
     =B-1
  70 IF D>6;IF B<C;B
     =B-1
  80 IF D>6;IF B>C;B
     =B+1
  90 IF B<0;B=11
 100 IF B>11;B=0
 110 IF B=C;GOSUB 25
     0
 120 GOTO 20
 130 PRINT :PRINT CS
     R 2;E;" -";F;
 140 FOR I=0 TO 150:
     NEXT I
 150 IF E>F;PRINT :P
     RINT CSR 2;"YOU
      WIN !!";
 160 IF E<F;PRINT :P
     RINT CSR 1;"YOU
      LOSE !!";
 170 FOR I=0 TO 150:
     NEXT I
 180 PRINT :FOR I=0
     TO 200:PRINT CS
     R 0;"REPLAY ? [
     R]";
 190 IF KEY="R" THEN
      6
 195 NEXT I:PRINT :E
     ND
 200 PRINT :PRINT CS
     R B;"□";CSR A;"
     *";:E=E+1
 210 IF E≧20 THEN 13
     0
 220 C=INT (RAN#*12)
     :IF C≠A;IF C≠B;
     RETURN
 230 GOTO 220
 250 PRINT :PRINT CS
     R A;"o";CSR B;"
     *";:F=F+1
 260 IF F≧20 THEN 13
     0
 270 C=INT (RAN#*12)
     :IF C≠A;IF C≠B;
     RETURN
 280 GOTO 270
```

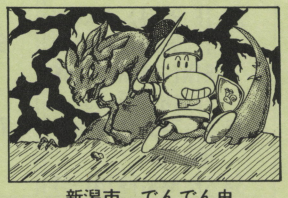
愛知県　マングー



東京都　ぴいえす



峠阜県　もろった



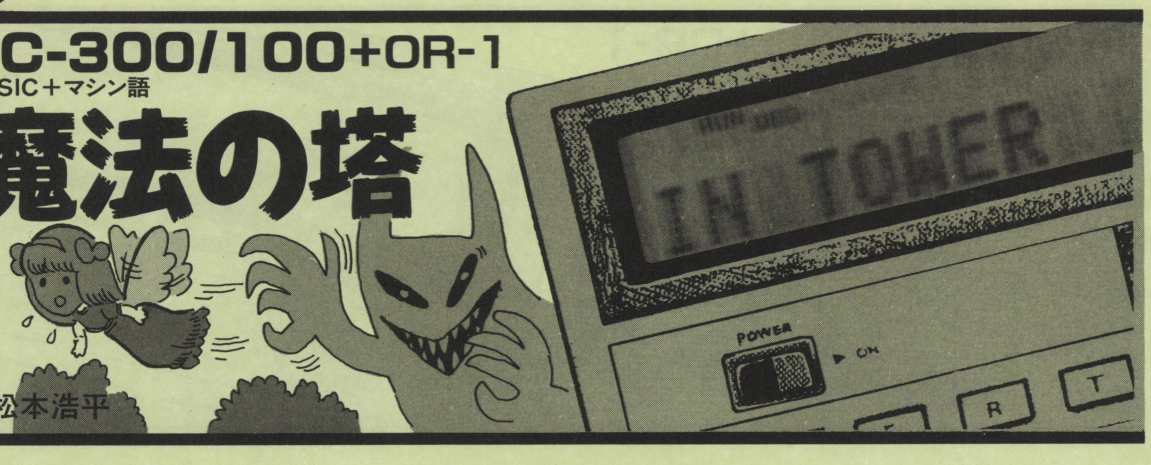
新潟市　でんでん虫

ここではガキンチョがときどきいたずらをしているので，早めに買うほうがいいでしょう．　P.S. 私は本屋さんに持ってきてもらっています．

(へのへのこうじ)

PC-300/100+OR-1
BASIC＋マシン語

魔法の塔



■松本浩平

妖精と人間が仲良く暮らす「フェアリーランド」に突然現われた悪魔「ダークロス」。悪魔はその魔力によって作られた邪悪な塔に妖精を閉じ込めてしまった。

そしてあなたは妖精を救うために，単身塔に乗り込んでゆくのであった。しかし，塔の中で待ち受けていたものは…！

■プログラム・インフォメーション

言　語	BASIC
面白さ	！！！！
動き・操作性	→→→→
サウンド	なし
編集部評	ポケコン用のアドベンチャーとしては，よくできています。(Ki)

入力方法

オール・リセットをして，そのまま打ち込んでください。なお，DEFMは0です。

実行方法

SHIFT 9でスタートです。また前回の続きをするときはSHIFT Oです。

遊び方

タイトル表示後，まず町にいます。そしてあなたのデータが表示されます。P.Sが耐久力，L.Vが攻撃力，G.Dがあなたの持っているお金です。

それから，町で必要な物を買ってください。武器は短刀が$10，オノが$20，剣が$30です。食べ物を買うと耐久力がUPし，武器を買うと攻撃力がUPします。

塔に入ると，あなたが移動できる方向，あなたのいる階，あなたのいる座標が表示されます。移動は8 2 4 6で上下左右に移動します。また各階どこかに登る階段，下りる階段がありますので(表示はされない)，そこで5を押すと，別の階へ移動できます。

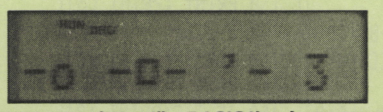
なお，塔の中には敵がいるので，出合ってしまったら逃げるか戦うか選択してください。そして塔の中には，いくつか宝物があります。ある場所と効果は自分で考えてください。宝物の中の「クリスタル」を使うときは，Cを押してください。

また，Dを押すと自分のデータを見ることができ，1階の(1，1)にいるときにOを押すと外に出られます。

そしてフェアリーを見つけて町へ持ち帰るとゲームは終わります。

コツ

できるだけまめにDコマンドを使って，



敵および強さ

強さ	名　称
弱い	Zombie
↓	Ghost
↓	Knight
↓	Wizaid
↓	Cyclops
↓	Dragon
↓	Vampire
強い	Darkros

自分の状態をしっているようにしましょう。また，戦ってもL.VもG.Dも上がらないような敵とは戦わないようにしましょう。耐久力だけ奪われてしまいます。

その他

いまの状態をテープにセーブするときは，STOPを押してから，**PUT A, Z** EXEとします。またロードは，**GET A, Z** EXEです。

終わりに

自分では満足できるものができましたが，どうでしょうか？ フェアリーを見つけるのが大変でしょうが，みなさん頑張ってください。

pio

魔法の塔　BASICリスト

```
P0
  20 GOSUB #1:B$=MID
     (Y*6+X,1):A=VAL
     (B$):PRINT :GOS
     UB #3
  22 IF RAN#>.7:K=IN
     T (RAN#*Z*2+1):P
     RINT "MONS:";N$
     (K):GOSUB #5
  25 IF Z=3:IF E=0 T
     HEN 70
  30 IF A≦6:PRINT "↑
     ";
  40 IF A≧4:PRINT "↓
     ";
  50 IF A*2:IF A*5:I
     F A*9:PRINT "←"
     ;
  60 IF A*1:IF A*6:I
     F A*8:PRINT "→"
     ;
  70 PRINT CSR 4;Z;"
     :";CSR 4;":";CS
     R 7;X;Y+1;")";C
     SR 7;"(";CSR 9;
     ",";
  80 IF KEY="8":IF A
     ≦6:Y=Y+1:GOTO 2
     0
  90 IF KEY="2":IF A
     ≧4:Y=Y-1:GOTO 2
     0
 100 IF KEY="4":IF A
     *2:IF A*5:IF A*
     9:X=X-1:GOTO 20
 110 IF KEY="6":IF A
     *1:IF A*6:IF A*
     8:X=X+1:GOTO 20
 120 IF KEY="5":GOSU
     B #2:GOTO 20
 130 IF KEY="C":IF C
     =1:X=INT (RAN#*
     6+1:Y=INT (RAN#
     *5:GOTO 20
 131 IF KEY="O":IF Z
     =1:IF X=1:IF Y=
     0:GOSUB #4:GOTO
      20
 132 IF KEY="D":GOSU
     B #8:GOTO 20
 140 GOTO 80

P1
   1 GOTO Z+1
   2 $="233121565446
     974698234651977
     898":RETURN
   3 $="212321947498
     282621515346977
     788":RETURN
```

▶この前，学校で自習の時間に友達と話しをしていたら，幽霊や宇宙なんかの話しになったんです。誰かが「そういうの見てみたいよなぁ」と言ったので，僕が「幽体離脱なんかの体験の方がいいよ」と言ったんです。すると某A君が(実は名前を覚えてない)「幽体離脱なら経験あるぜ！」と言って，だいたい次のようなことを聞かせてくれました。ある夜，A君は寝苦しくて目が覚めたんだそうです。片腕がしびれて感覚がなくなっていて，その自分の腕が勝手に何度も自分の顔をなぐりました。といっても，手は実際に顔にはぶつかってないのに顔は痛いのだ

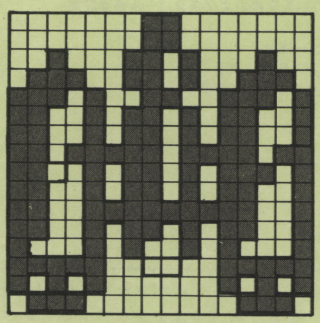
```
   4 $="231211973986
     219338541521989
     898":RETURN
   5 $="233121989898
     564231212446989
     898":RETURN

P2
   1 GOSUB Z*5
   2 RETURN
   5 IF X=4;IF Y=4;Z
     =2
   6 RETURN
  10 IF Z=2;IF Y=1;Z
     =3
  11 IF X=2;IF Y=4;Z
     =1
  12 RETURN
  15 IF X=6;IF Y=4;Z
     =4
  16 IF X=1;IF Y=1;Z
     =2
  17 RETURN
  20 IF X=3;IF Y=4;Z
     =3
  21 RETURN
```

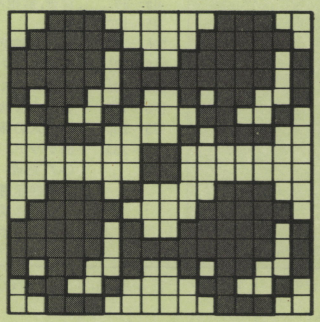
```
P3
   1 GOSUB Z*5
   2 RETURN
   3 PRINT "GET!:";:
     RETURN
   5 IF X=6;IF Y=4;I
     F E=0;GOSUB 3:P
     RINT "LAMP":E=1
   6 RETURN
  10 IF X=5;IF Y=0;I
     F C=0;GOSUB 3:P
     RINT "CRYSTAL":
     C=1
  11 RETURN
  15 IF X=1;IF Y=2;I
     F D=1;IF F=0;IF
      H≧120;GOSUB 3:
     PRINT "FAIRY":F
     =1
  16 RETURN
  20 IF X=1;IF Y=0;I
     F D=0;GOSUB 3:P
     RINT "RING":D=1
  21 RETURN

P4
```

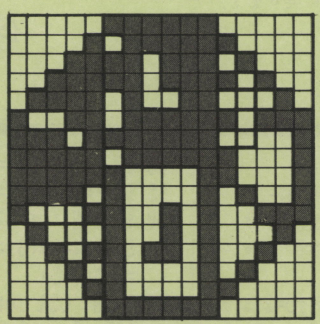
```
   5 PRINT :PRINT CS
     R 4;"CITY."
  10 IF F=1;PRINT "C
     ongratulations!
     !","  The End."
     ;:END
  20 GOSUB #8:INPUT
     "HowMuchFood",J
     :IF J>I THEN 20
  30 I=I-J:G=G+J:PRI
     NT "1:Dagger","
     2:Axe","3:Sword
     ","0:No"
  40 INPUT "What(0→3
     )",J:IF J≧0;IF
     J≦3;IF I≧J*10 T
     HEN 70
  50 GOTO 40
  70 H=H+J*5:I=I-J*1
     0:PRINT "IN TOW
     ER":RETURN

P5
   5 PRINT "COMMAND(
     F/E)";
  10 IF KEY="" THEN
     10
  20 IF KEY="E";IF R
     AN#).5;PRINT :P
     RINT "  ESCAPE.
     ..":RETURN
  30 PRINT :PRINT "
      FIGHT !!";:M=0
     :L=K*10
  40 GOSUB 80+M*10:M
     =1-M
  50 IF G≦0 THEN #6
  60 IF L≦0;PRINT :P
     RINT "  You Win
     !":GOTO 120
  70 GOTO 40
  80 L=L-H/2:RETURN
  90 G=G-K*2:RETURN
 120 IF H<K*17;PRINT
      "You G.D+$";K*
     5:I=I+K*5:H=H+3
 125 RETURN

P6
  10 PRINT :PRINT "
     You Died‥","  G
     ame Over.";:END
```

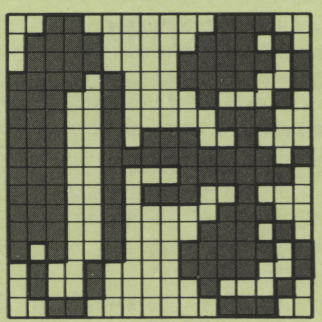
```
P8
  10 PRINT :PRINT "P
     .S";G,"L.V";H,"
     G.D  $";I:RETUR
     N

P9
  10 VAC :PRINT "Sor
     ceryTower ";:Z=
     1:X=1:I=10:H=10
     :G=30:GOSUB #4
  15 O$="Zombie":P$=
     "Ghost":Q$="Kni
     ght":R$="Wizard
     ":S$="Cyclops"
  20 T$="Dragon":U$=
     "Yampire":V$="D
     arkros":GOTO #0
```

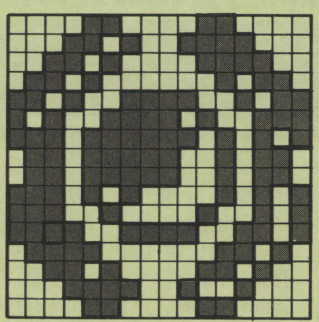
●ばんちゃんずのBANCHA


アンディ号

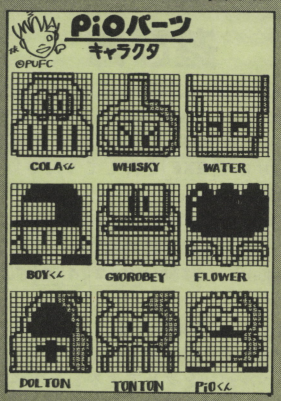

ジョン


ニック


ロジャー


サイモン

●国本隆

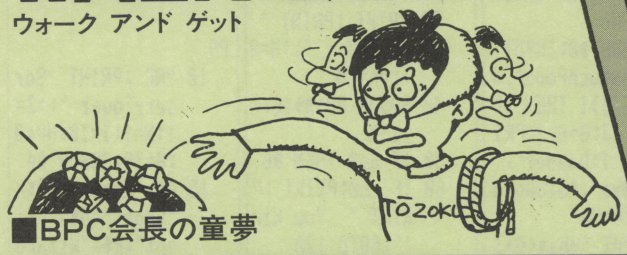


そうです．腕が半分程外見よりずれて付いていたようだった—とこんなことです．これのどこが幽体離脱かって？A君が言うには「片腕が半分だけ幽体離脱したんだ！」．P.S．これを聞いたときには笑いが止まらなくなり，呼吸困難に陥いりました．P.S.2 知らない人のため—幽体離脱とは自分の幽体が実体(肉体)から離れて空を飛んだり壁のすり抜けができるようになる状態のことです(簡単に言うと)．P.S.3 投稿する本が違うような…？

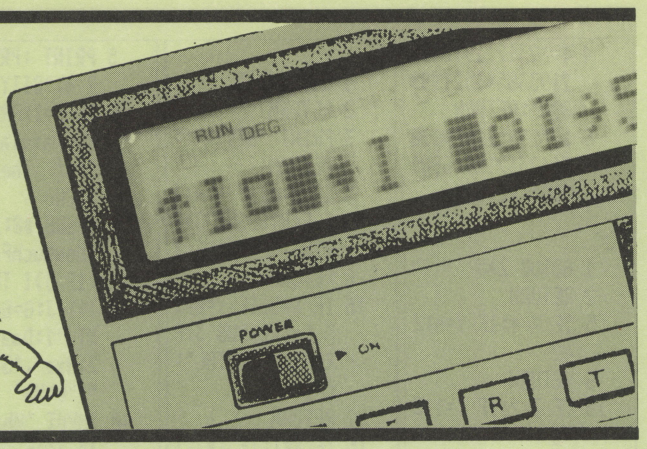
（しいたけヨーグルト）

PB-300/100
BASIC

WALK & GET
ウォーク アンド ゲット



■BPC会長の童夢



5人の盗賊はダイアモンド鉱に入った．監視人に捕まらないように，5個のダイアを取れ！

■プログラム・インフォメーション

言　語	BASIC
面白さ 動き・操作性 サウンド	！！！ →→→ なし
編集部評	キャラクタがやたら出てくるアドベンチャーが多かったので，大変新鮮に感じられました．(Ki)

入力方法

CLEAR A EXE VAC EXE DEFM7

EXEの後，リスト通り入力してください．

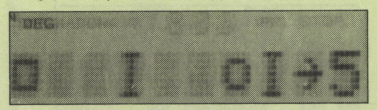
遊び方

RUNすると，タイトル，ハイ・スコアを表示後レベルを聞いてくるので，1～5の間で入力してEXEを押してください(1が一番簡単です)．

あなたは盗賊です．格子状の鉱内を歩き回って，ダイアを5個すべて取ってください(1個50点)．移動は8 2 4 6で上下左右です．

ダイアを5個取ると面クリアで，ボーナスが入ってレベルが1つ上がります．そしてレベルが10をクリアすると，スペシャル・ボーナス100,000点が入ります．

それから，ときどき仲間が増えますが，



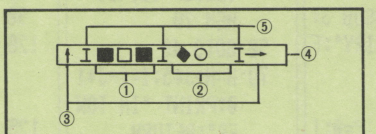
気を抜くとレベル1でもあっさりやられます．

その他

自分の視野に監視人が入れば，スクロール部にちゃんと表示されます(逆も同じ)．

なお，レベル10をクリアするとレベル5に戻ります．

図1　画面



①自分のスクロール部分
②監視人のスクロール部分
③自分から見て監視人がどっちにいるか
(座標が合うと"*"を表示)
④残りのダイア数
⑤画面の区切り

表1　キャラクタ

キャラクタ	内　容
□	自分
■	壁(通れない)
○	監視人
◆	ダイア(これを取る)

表2　変数表

変数名	内　容
A	ループ
B	スコア
C	ハイ・スコア
D	自分のX座標
E	自分のY座標
F	監視人のX座標
G	監視人のY座標
H	Dの予備(壁にぶつかったとき用)
I	Eの予備(壁にぶつかったとき用)
J	Fの予備(壁にぶつかったとき用)
K	Gの予備(壁にぶつかったとき用)
L	ダイアの数
M$,N$	矢印表示
O	自分の画面用座標
P	監視人の画面用座標
Q$,R$,S,T	キャラクタの読み込み
X, Y	画面表示用ループ
$	雑用
Z$(1)–(7)	マップ・データ

表3　行番号マップ

プログラムNo.	行番号	内　容
P0	10～30	タイトル，初期設定，etc
	35～60	矢印表示ルーチン
	65～90	自分，監視人の画面用X座標，変換およびスクロール画面設定
	95～100	表示
	105	自分と監視人のY座標は一緒か？
	110～125	自分のスクロール部に写る監視人表示
	130～145	監視人のスクロール部に写る自分の表示
	150～170	自分の移動
	175～200	監視人の移動
	205～235	面クリア，etc
	240	OUT処理
P1		画面表示用ルーチン
P2		マップ作成用ルーチン
P3		ゲーム・オーバールーチン
P4		ループ

WALK & GET　BASICリスト

```
P0
  10 $="♦WALK & GET♦
     ":GOSUB #1:PRIN
     T "Hi-sc:";C:G
     OSUB #9:B=0:V=3
  15 INPUT "Level 1←
     ←5 ";W:IF W≧1:I
```

```
     F W≦5 THEN 25
  20 GOTO 15
  25 GOSUB #2:D=1:E=
     1:F=7:G=7:L=5:P
     RINT "Man:";INT
     V:GOSUB #9
  28 PRINT "Level ";
```

```
     W:GOSUB #9
  30 H=D:I=E:J=F:K=G
  35 IF D>F;N$="←":G
     OTO 45
  40 N$="→"
  45 IF E>G;M$="↓":G
     OTO 55
```

```
  50 M$="↑"
  55 IF D=F;N$="*"
  60 IF G=E;M$="*"
  65 O=3:P=7:S=D-1:T
     =F-1
  70 IF D=1;O=2:S=1
  75 IF D=7;O=4:S=5
```

```
  80 IF F=1;P=6:T=1
  85 IF F=7;P=8:T=5
  90 $=Z$(E):Q$=MID(
     S,3):$=Z$(G):R$
     =MID(T,3)
  95 PRINT CSR 10;L;
     CSR 10;N$;CSR 9
```

▶PC-1261ユーザーでマシン語のできない人へ(私もそうだが)．PiO'85年4月号p.156「ゴーストハウス」の解析②の音階プログラムは，PC-1261でも走ります！(1260でも多分走るだろう．)ただし，当然アドレスを変えねばなりません(私はp.162を見て6900H→5E00Hに変え，5E01Hと5E03Hに高さと長さを入れてコールしたが，ちゃんと走った)．古いPiOを読み返していて気が付きました．やってみるもんですね〃

(小山田いく＆竹本泉FC「妖精達の夕べ」会員No.7 やまもと香子)

```
    ;"I";CSR 6;R$;C
    SR 5;"I";CSR 2;
    Q$;
100 PRINT CSR 1;"I"
    ;CSR 0;M$;CSR 0
    ;"□";CSR P;"○";
105 IF E<6 THEN 150
110 IF D=7:IF F≧5:P
    RINT CSR F-3;"○
    ";:GOTO 120
115 IF D-1=F:PRINT
    CSR 2;"○";
120 IF D=1:IF F≦3:P
    RINT CSR F+1;"○
    ";:GOTO 130
125 IF D+1=F:PRINT
    CSR 4;"○";
130 IF F=7:IF D≧5:P
    RINT CSR D+1;"□
    ";:GOTO 140
135 IF F-1=0:PRINT
    CSR 6;"□";
140 IF F=1:IF D≦3:P
    RINT CSR D+5;"□
    ";:GOTO 150
145 IF F+1=0:PRINT
    CSR 8;"□";
150 IF D>1:IF KEY="
    4":D=D-1
155 IF D<7:IF KEY="
    6":D=D+1
160 IF E<7:IF KEY="
    8":E=E+1
165 IF E>1:IF KEY="
    2":E=E-1
170 $=Z$(E):IF MID(
    D,1)="■":E=1:D=
    H
175 IF RAN#*10>W TH
    EN 205
180 IF RAN#<.5 THEN
     195
185 F=F+SGN (D-F)
190 GOTO 200
195 G=G+SGN (E-G)
200 $=Z$(G):IF MID(
    F,1)="■":G=K:F=
    J
205 $=Z$(E):IF MID(
    D,1)≠"♦" THEN 2
    40
210 $=MID(1,D-1)+"
    "+MID(D+1,7-D):
    Z$(E)=$:L=L-1:B
    =B+50
'215 IF L≠0 THEN 240
 220 U=INT (RAN#*10+
    W)*100:$=" ♦ ♦C
    LEAR♦ ♦":GOSUB
     #1
 225 PRINT "Bonus";U
    ;:GOSUB #9:B=B+
    U:V=V+W/10
 230 IF W≧10:$="S.B
    10000pts":GOSUB
     #1:W=5:B=B+1E4
 235 W=W+1:GOTO 25
 240 IF G=E:IF F=D:$
    ="X X OUT  X X"
    :GOSUB #1:V=V-1
    :GOTO 25
 245 GOTO 30

P1
   5 X=LEN($):FOR A=
    1 TO X:FOR Y=0
    TO X-A:PRINT CS
    R Y;MID(X-A+1,1
    );:NEXT Y
  10 NEXT A:GOSUB #9
    :RETURN
```

```
P2
   5 IF INT V≠0 THEN
     #3
  10 FOR A=1 TO 7:IF
     FRAC (A/2)=0:Z
     $(A)=" ■ ■ ■ ":
     GOTO 20
  15 Z$(A)="       "
  20 NEXT A
  25 FOR A=1 TO 5
  30 M=INT (RAN#*5+2
    :N=INT (RAN#*7+
    1:$=Z$(N):IF MI
    D(M,1)=" " THEN
     40
  35 GOTO 30
  40 $=MID(1,M-1)+"♦
    "+MID(M+1,7-M):
    Z$(N)=$:NEXT A:
    RETURN

P3
   5 $="-GAME  OVER-
    ":GOSUB #1:PRIN
    T "SCORE";B;:GO
    SUB #9
```

```
  10 IF B>C:C=B:$="Y
    ou're Top !":GO
    SUB #1
  15 PRINT CSR 0;"Re
    play Y/N ?";
  20 IF KEY="Y":PRIN
    T :GOTO #0
  25 IF KEY="N":$="
    Bye bye !  ":GO
    SUB #1:PRINT :E
    ND
  30 GOTO 15
  40 "From Doumu Sof
    t  For Pioistme
    "

P9
   5 FOR A=1 TO 250:
    NEXT A:PRINT :R
    ETURN
```

●気分はロックンロール

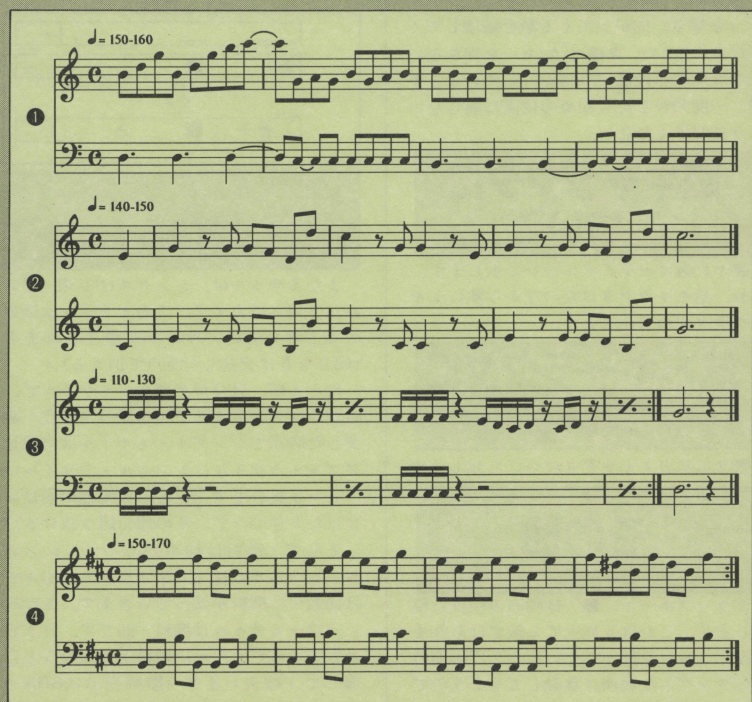
イメージ

❶ファンタジックなゲームで一面ごとに流すといいと思います.

❷ボーナス・ステージなんかに合うと思います.

❸この曲は16ビートです(?). コンピュータ・ゲームにはあんまりなかったと思いますが, なかなか面白いんじゃないでしょうか. シューティング・ゲームにぴったりです.

❹派手めのゲームのB.G.M.にいいと思います. 4小節目に「おっ, 転調するかな」っぽい所がGOODです. アップ・テンポでどうぞ.

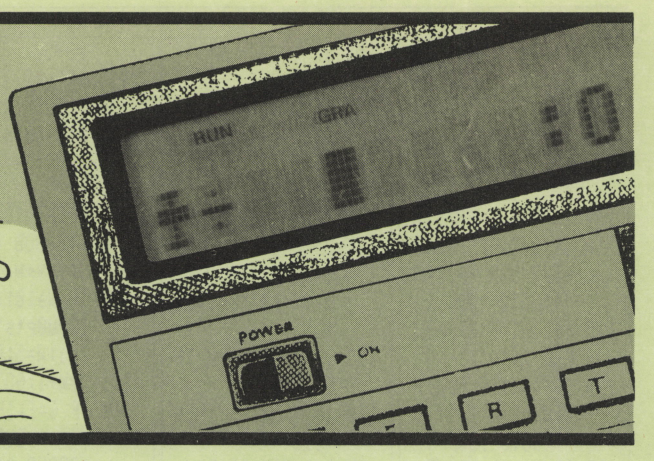


PC-300/100+OR-1

BASIC

BOMB WAR

ボム・ウォー



■林　貴弘

宇宙戦闘機を操縦し，シングル&ダブル2種類のミサイルで，追りくる敵機を撃ち落としてください．でも注意しないと，ブラックホールに引き込まれてしまいます．

■プログラム・インフォメーション

言　　語	BASIC
面 白 さ 動き・操作性	! ! ! → → →
サ ウ ン ド	なし
編 集 部 評	これだけのステップ数で組んだとは，なかなかですね．ただ，もう少し動きを工夫してほしかったですね．(Ki)

遊び方

MODE O SHIFT Oでスタートです．あなたは自機(╤÷)を2キーで前(右)へ動かし，4キーでシングル・ミサイル(■)，6キーでダブル・ミサイル(:)を撃ち，向かってくる敵を破壊してください．また，自機は2キーを押さないと2コマずつ後退(左に動く)していきますが，一度動かしたら初めの位置に戻らないようにしてください．

敵キャラクタについて

表1に敵キャラクタについて示します，なお，敵キャラクタは表の左から順に1キャラクタずつ変化します．

味方キャラクタについて

表2に味方キャラクタについて示します．

その他

ブラックホール"■"は画面の中央に位置します．これは5発当てる敵ではありません．これに自機が完全に入ると，画面の中のランダムな場所に移動してしまうので注意してください．

表1　敵キャラクタ

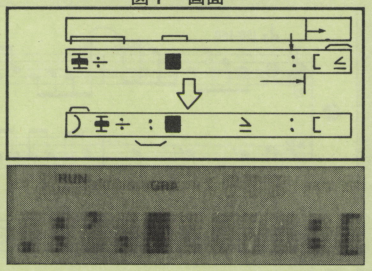
キャラクタ	内　　容
■→■→■→■ □→□→□→□	ミサイルを5発当てて破壊してください．攻撃はほとんどしてこないので楽でしょう． ミサイルを5発当ててください．面が進むにつれて攻撃が激しくなるうっとうしい敵です．
■→○→0→○	一番大きくなったときにミサイルを当てると破壊できます．これも面が進むにつれて攻撃が激しくなります．
←→↓→→→↑	ほとんど攻撃してこないので楽でしょう．"→"のときにミサイルを当てると破壊できます．
＋→×→＋→×	ほとんど攻撃してこないので楽でしょう．"×"のときにミサイルを当てると破壊できます．
E→E→E→E	キャラクタが大きくなったときに破壊できます．
≦→≦→≧→≧	"≧"の向きになっているときに全部で5発当てると破壊できます．はっきりいってこれを破壊するのは困難です．
÷→÷→%→% #→#→#→#	はっきりいって，うっとうしいキャラクタです．2番目と4番目が壊しどき． 攻撃ははっきりいって激しいです．ひるまずに立ち向いましょう．壊しどきは秘密です．あるときに当てると破壊できるので，いろいろ試してみましょう．また，これを破壊すると自機が1機増えます．

注：各キャラクタとも矢印の順に1キャラクタずつ変化します．

表2　味方キャラクタ

キャラクタ	内　　容
◆ ╤÷	燃料船．ときどき敵が一緒につれてきます．その敵を破壊すると船から燃料を補給してくれるので，必ず壊しましょう． 自機．2キーで前進，4キーでシングル・ミサイル，6キーでダブル・ミサイルを発射する．また，8キーでパワーミサイルを発射．これは波動砲みたいなもので，敵が基地の外にいれば破壊します．しかし，ただ破壊するだけでスコアなどは変わりませんが，燃料は減ります．

図1　画面



またミサイルは，シングルは1発，ダブルは2発と数えます．このミサイルは衝突すると多い方のミサイルが優先されます(同じときは交差した時点で消える)．

たとえば，自分がダブル・ミサイルで，敵がシングル・ミサイルを撃った場合，衝突した時点でシングル・ミサイルは消滅し，ダブル・ミサイルはシングル・ミサイルに…という具合です(ただしX座標が同じになったときのみで，その他は通り抜ける)．

そして，燃料は初め99あって，シングル・ミサイルでは1，ダブル・ミサイルでは面数ずつ燃料が減っていきます．ちなみにパワーミサイルは燃料−20です．書き忘れるところでしたが，燃料が0になると自爆して1機失います(燃料表示はGRA→RAD(50以下)→DEG(10以下))．なお自機は初め5機あります．

表3　変数リスト

変数名	内　　容
A	敵機位置
B	敵機キャラクタ
C	乱数
D	敵の動き
E	自機数
F	燃料
G	ミサイル位置(自)
H$	ミサイル・キャラクタ(自)
I	ミサイル位置(敵)
J$	ミサイル・キャラクタ(敵)
K	難易度
L	面数
M	ミサイル当たった数
N	ループ・カウンタ終値
O	燃料船表示判定フラグ
P	パワーミサイル表示用
Q	自機位置
R	パワーミサイル表示用
S	ループ・カウンタなど
T	敵数
U	面クリア時の表示用
V	敵数
W	難易度
X	スコア
Y	ハイ・スコア
W$	ハイ・スコアラー名前

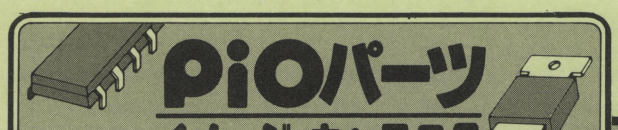
最後に

▶6月15日．I/Oの編集部に8月号の原稿のことで行ったとき，ついでにPiOの編集の方に「PiO 5月号，p.132のPC-CLOCKにバグがあったということを書かれましたが，あれの正しいと書かれた方がおかしい」と話したのですが，今だに訂正されていないので自分で書きます．あの図は「誤」と書かれた図のほうが正しいのですが，どうも図の書き方が悪かったらしく，読者の方で1番，2番ピンにつないだと思われる人から電話があり，ポケコンから煙がでたと言われたそうなので，編集部の方があの様に逆にしたそうです．あれは2番ピンに＋，3番ピンに

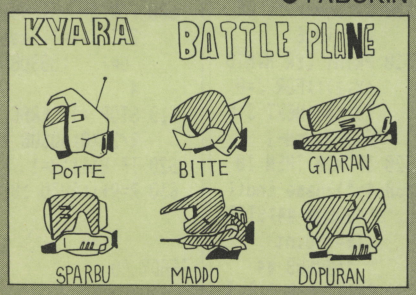
このゲームは去年作ったもので，敵キャラクタの多さが唯一の自慢です．
なお，自機が基地に戻ると自爆してしまうので，戻るにはブラックホールを使うか，パワーミサイルで敵を壊しながら戻るとよいでしょう．論より証拠，まず遊んでみてください．

BOMB WAR BASICリスト

```
P0
  1 PRINT CSR 4;"B
    W"
  5 PRINT " Hi":Y;"
    --":Z$;:X=0:E=5
    :W=3:L=1:F=99
 10 GOSUB #5:PRINT
    "  Act":L;" GO!
    ":GOSUB #5:N=6
    0:Q=1:V=8+L*2
 15 Q=0:FOR T=V TO
    1 STEP -1:IF Q<
    0:Q=INT (RAN#*V
    +1)
 20 $="□■+X+XEEEEEE
    ±±÷÷¼%####←↓→↑・
    ○□○":C=RAN#*9:B
    =1:K=21
 25 IF C≧1;B=2:K=30
    :IF C≧2;B=3:IF
    C≧3;B=7:IF C≧4;
    B=11
 30 IF C≧5;B=15:K=9
    :IF C≧6;B=19:IF
     C≧7;B=23:K=B:I
    F C≧8;B=27:K=15
 35 IF B*2;IF B*3;K
    =K/L:IF K<3;K=3
 40 D=8:A=11:J=9:J$
    ="":H$="":G=0:M
    =0:P=1:IF D=1:A
    =10:P=2
 45 IF RAN#*WK,8;A=
    A-1
 50 IF KEY="4":IF H
    $="":H$=",":G=Q
    +1:F=F-1
 55 IF KEY="6":IF H
    $="":IF F>9:H$=
    ":":G=Q+1:F=F-L
 60 C=RAN#*K:IF J$=
    "":IF C<2;I=A-1
    :J$=":":IF C<1;
    J$=","
 65 IF G≧I;IF H$=J$
    :H$="":J$="":G=
    0:I=9
 70 IF G*I THEN 85
 75 IF H$=":":IF J$
    =".":H$=J$:J$="
    ":I=9
 80 IF H$=".":IF J$
    =":":J$=H$:H$="
    ":G=0
 85 IF A*0;IF A>0;I
    F I*0;IF I≧0;IF
     Q<9;IF F>0;IF
    D*0 THEN 95
 90 PRINT CSR Q-1;"
    ,";",":E=E-1:F=
    99:Q=1:GOTO 230
 95 GOSUB #3:IF KEY
    *"8" THEN 115
100 IF F<30 THEN 11
    5
105 FOR R=0 TO 9:PR
    INT CSR R;"=":
    NEXT R:F=F-20:P
    =1:J$=""
110 IF A<9;P=0:GOTO
     200
115 IF T>L*3.6;FOR
    S=0 TO N:NEXT S
120 IF G*A THEN 170
125 IF A>9;A=9
130 IF B≧3;IF B*11
    THEN 150
135 IF D≧11;IF D<12
    THEN 150
140 M=M+1:F=F+5:IF
    H$=":":M=M+1
145 IF M=5 THEN 200
150 IF B<15 THEN 16
    0
155 IF D=B+2 THEN 2
    00
160 IF B*3;IF B*7;I
    F B*15 THEN 170
165 IF D*B;IF D*B+2
    THEN 200
170 IF B>2;D=D+1:IF
     D=B+4:D=B
175 IF G≧A;H$="":G=
    0
180 MODE 4:IF F>9;M
    ODE 5:IF F>49;M
    ODE 6
185 IF J$*":I=I-1
190 IF H$*"":G=G+1
195 GOTO 45
200 PRINT CSR A-1;'
    ';,'';:S=A+2.8;
    X=X+INT (35-K+A
    )*P
205 IF B=19;IF P*0;
    E=E+1
210 IF P*2 THEN 230
215 PRINT CSR S;"-"
    ;CSR A+2;"◆";:S
    =S-.2:F=F+2:IF
    B*0 THEN 215
230 IF E=0 THEN 300
260 Q=Q-1:NEXT T:FO
    R U=0 TO 11 STE
    P .2:PRINT CSR
    U;" ";:NEXT U
265 PRINT CSR 3;"CL
    EAR!";:GOSUB #4
    :W=W-2:L=L+1
275 IF X<0;PRINT "B
    O.◆÷ 0";:X=X*
    2:E=E+1:W=3:GOS
    UB #5
285 PRINT " Pienter
    ";E;:GOTO 10
300 PRINT :PRINT "
    No Bomber!"
305 GOSUB #4:IF X>Y
    :INPUT "Name",Z
    $:Y=X
310 PRINT CSR 3;"Re
    try?";:GOSUB #5
315 IF KEY="Y" THEN
     5
320 IF KEY*"N" THEN
    310

P3
 10 IF KEY="2":Q=Q+
    3
 20 IF Q≧3;Q=Q-2:IF
    Q=1;Q=0
 30 IF Q=5;Q=INT (R
    AN#*8+1)
 40 PRINT :PRINT CS
    R G;H$;CSR I;J$
    ;CSR 0;")";CSR
    Q-1;"◆÷";
 50 PRINT CSR 9;"[
    ";CSR A;MID(D,1
    );:IF P=2;PRINT
     "◆";
 60 PRINT CSR 4;"■"
    ;:RETURN

P4
 10 GOSUB #5:PRINT
    " Score";X;:GOT
    O #5

P5
 10 FOR S=0 TO 300:
    NEXT S:PRINT :R
    ETURN
```

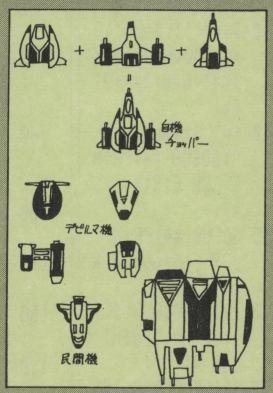


●TABORIN



●Mick

●チョッパーおやぢ



一をつなぐという意味の図だったのですが，わからなかった方もいると思います．わからなかった方，煙がでてしまった方，本当にすいませんでした．

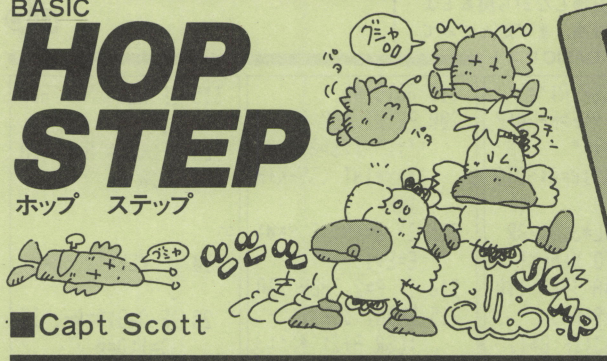
(PC-1245のRAMを6.2Kバイトにすることが成功したK.C.C.のNOP)

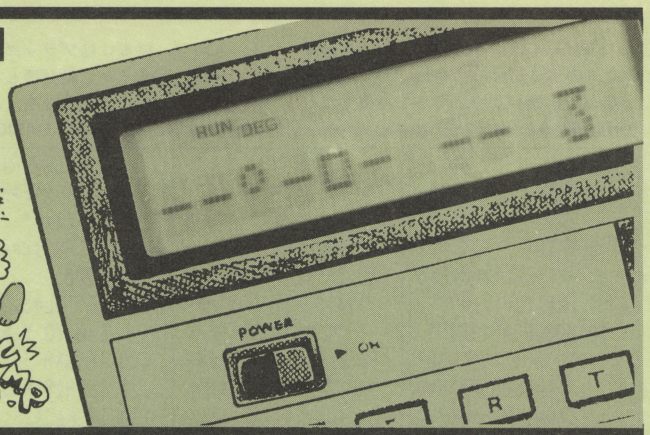
PC-300/100+OR-1

BASIC

HOP STEP

ホップ　ステップ





■Capt Scott

このプログラムは，PBがPC-1261に見えてしまうという，とんでもないプログラムです．

■プログラム・インフォメーション

言　語	BASIC
面白さ 動き・操作性 サウンド	！！ →→ なし
編集部評	敵の動きをもうすこし工夫すれば，もっと面白くなったでしょう． (Ki)

遊び方

初めに SHIFT とし，入力持ちになったらダブルクォーテーションを入力してください．あとは SHIFT 0 でスタートです．

どこかにあったようなゲームです．自分"○"を 1 3 キーで左右，Z キーでジャンプというように動かして，敵","を退治すればよいのですが，敵と直接当たればミスとなるので，まず自分を下にして，敵が真上に来たときにジャンプします．

するとなんと敵がダブルクォーテーションになってしまうので，いそいで接触してください．

なお右の数字は残りの数です．また中央の口はパワーアップで，敵が2段目にいるときのコーテーションになります．

あとはやっていけばわかるでしょう．

ボーナス

2面クリアごとにボーナスがあります．回っている点が中央にきたとき何かキーを押してください．中心に当たれば＋1000と，1人増えます．このボーナスは難しいのですが，必ず当たる方法があります．

プログラム

特長は敵の動きです．Uターン，ジャンプ，空中を歩く，走る(?)などです(大したことではない)．あとは変数表などを見てください．

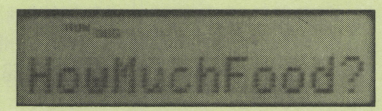
終わりに

このプログラムは知人の方のプログラムを勝手に改良（改悪？）しました．この場でお礼とおわびをします．あとゲームの名前ですが，初めは"HOP STEP JUMP"にしようと思ったのですが，ディスプレイのためにこうなりました．

pio

変数表

変数表	内　容
A	パワーアップのフラグ
B$	ダブルクォーテーションのキャラクタ
C	敵が気絶している時間
D	自分がジャンプしている時間
E	ボーナス用キャラクタ
F	ボーナス用キャラクタ
G	ボーナス用キャラクタ
H	敵の進む方向
I	敵の数
J	ループ
L$	自分のキャラクタ
M	自分の位置
N	自分の数
O	敵の位置，ボーナス用
Q	時間
R	ステージ数
S	スコア
T$	敵のキャラクタ
X	ループ
$	面のパターン，その他



HOP STEP　BASICリスト

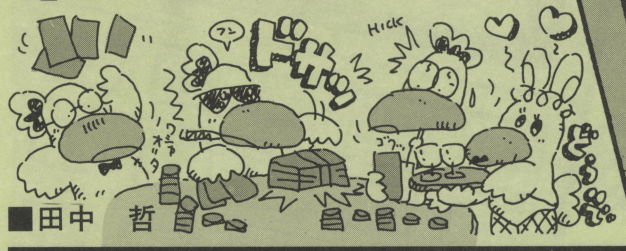
```
LIST
  5 $=")))Hop Step((
    ":GOSUB #4:STOP
     :R=1:N=3:S=0
 10 T$="'":L$="o":C
    =0:O=0:M=-1:O=8
    :M=1:Q=0:I=R+2:
    A=1
 20 $=" Stage
    ":GOSUB #4:PRIN
    T CSR 6;R:$=" L
    eft
 25 GOSUB #4:PRINT
    CSR 6;N:GOSUB #
    1
 30 PRINT CSR 0;$;I
    ;:IF A=1;PRINT
    CSR 4;"o";
 35 PRINT CSR O;T$;
    CSR M;L$;
 40 IF M*O THEN 60
 45 IF T$="'";IF L$
    ="^" THEN 300
 50 IF T$=",";IF L$
    ="o" THEN 300
 55 IF T$=B$;IF L$=
    "^";GOSUB 500:I
    F I≦0 THEN 600
 60 IF MID(M+1,1)="
    -";IF L$="^";O=
    2
150 IF KEY="1";M=M-
    1:IF M<0;M=8
170 IF KEY="3";M=M+
    1:IF M>8;M=0
180 IF KEY="Z";GOSU
    B #2
190 IF T$=B$;C=C-1:
    GOTO 270
200 O=O+H:IF RAN#>.
    9;O=O+H
205 IF O<0;O=8
210 IF O>8;O=0
250 IF T$="'" THEN
    270
255 IF O>0;IF O<8 T
    HEN 270
260 T$="'":H=SGN (R
    AN#-.5)
270 IF T$=B$;IF C=0
    ;T$="'"
275 IF T$="'";IF MI
    D(O+1,1)=" ";T$
    =",";IF RAN#>.8
    ;H=-H
276 IF T$=",";IF MI
    D(O+1,1)=" ";IF
     RAN#>.8;T$="'"
    :IF RAN#>.8;H=-
    H
280 IF D>0;D=D-1:IF
     D=0;L$="o"
290 Q=Q+1:IF Q<200
    THEN 30
295 $="  Time Up!
    ":GOSUB #4:STOP
300 $="Ooo°.,":FOR
    X=1 TO 6
310 PRINT CSR M;MID
    (X,1);:FOR J=0
    TO X*8:NEXT J:N
    EXT X:N=N-1
320 IF N>0 THEN 10
330 $="))Game End((
    ":GOSUB #4:STOP
     :$="Point
      ":GOSUB #4
360 PRINT CSR 5;S:G
    OTO 5
500 S=S+80:I=I-1:IF
     I≦9;PRINT CSR
    11;" ";
510 T$="'";IF M>4;M
    =1:O=0:RETURN
520 O=8:M=-1:RETURN
600 FOR J=0 TO 99:N
    EXT J:$=" Stage
     Up!  ":GOSUB #
    4
610 STOP :IF FRAC (
    R/2)=0;GOSUB #3
620 IF R≦11;R=1
630 R=R+1:GOTO 10

READY P0
```

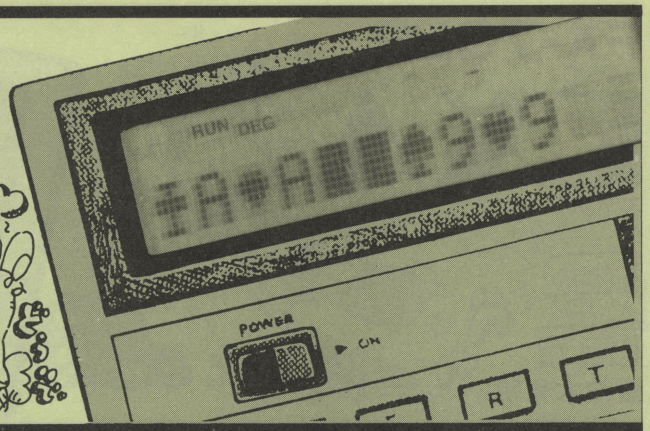
▶突然ですがPさん質問です．(こんなのは普通マイコン入生相談室に出すよーな気もしますが…)コピーサービスは1ページいくらでしてくれるでしょうか？ついでに，PiO 4月号のULTANのページ数を教えてください．　(はっとーこーの和歌山のいも船乗りくぷくぷ)

★お答えします．コピーサービスは1ページ20円で，＋送料が必要です．また4月号のULTANは，全部で8ページです．詳しいことは工学社営業部TEL03(375)5784まで！P

PB-300/100
BASIC

ポーカーゲーム





■田中　哲

これはPB-100でやるポーカーゲームです（増RAMはいりません）.

■プログラム・インフォメーション

言　語	BASIC
面白さ 動き・操作性 サウンド	！！！ →→→ なし
編集部評	PB-100のメモリだけにしては，よくできています.　(Ku)

入力方法

特に注意するところはありませんが，リストをよく見て間違いのないように入力してください.

遊び方

やってみればわかりますが，たいして難しいゲームではありません．コイン4枚をいかに増やすかという単なるポーカーです.

まずゲームを始める前に，必ず**$=**"♠♥◆♣A123456789TJQK"**と打ち込んでください．そして，RUNするとゲーム・スタートです.

まずタイトルが表示され，次に[EXE]キーを押すと持っているコインの数が表示されます．そして，もう一度[EXE]キーを押すと"How　bet?"と表示され，かけるコインの枚数を聞いてくるので，持っている枚数以内の数を入力してください.

入力が終わるとカードが配られます．そしていらないカードを左から[1]～[5]キーで指定し，指定が終わったら[.]キーを押してください.

なお，役の表示はしませんから倍率（×3など）で判断してください.

表1　倍率

倍率	役
1	ワンペア
2	ツーペア
3	スリーカード
5	ストレート
7	フラッシュ
10	フルハウス
50	フォーカード
100	ストレート・フラッシュ
500	ロイヤル・ストレートフラッシュ

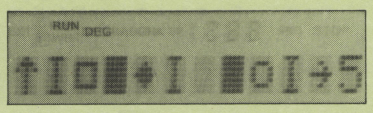


表2　行番号マップ

プログラムNo.	行番号	内　容
P0	1	タイトル，持ち金設定
	2	かけ金入力
	3	初期設定
	3～5	カードを配る
	6～11	交換
	12～14	カード表示，ロイヤル・ストレートの判断，フラッシュの判断
	14～16	ペアの判断
	15	ストレートの判断
	17～19	倍率設定
	20～21	終了
P1		各カード作成

表3　変数表

変数名	内　容
A	ループ
B	ループ
D	ロイヤル・ストレートの判断用
F	かけ金
G	持ち金
H	役判定
I～M	カードの数字
N～R	カードのマーク
T	ストレート判断用
U$	キー入力用
V$～Z$	各カード用
$	カード作成用

ポーカーゲーム　BASICリスト

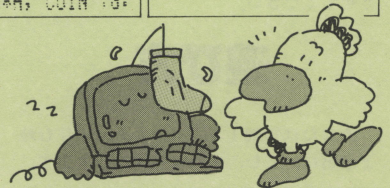
```
P0
  1 PRINT " POKER G
    AME","COIN 4":G
    =4
  2 INPUT "How bet"
    ;F:F=ABS INT F:
    IF F>G THEN 2
  3 D=493:T=5:H=7:G
    =G-F:FOR A=0 TO
     4
  4 GOSUB #1:FOR B=
    0 TO 4:IF A*B:I
    F V$(A)=V$(B) T
```

```
    HEN 4
  5 NEXT B:PRINT V$
    (A);:NEXT A
  6 U$=KEY:IF U$="
    " THEN 12
  7 IF U$<="5":IF U$
    <"1" THEN 9
  8 GOTO 6
  9 A=VAL(U$)-1:PRI
    NT CSR A+A;"■■"
    ;
 10 GOSUB #1:FOR B=
    0 TO 4:IF A*B;I
```

```
    F V$(A)=V$(B) T
    HEN 10
 11 NEXT B:GOTO 6
 12 FOR A=0 TO 4:IF
     I(A)>1:IF I(A)
    <8:D=0
 13 PRINT CSR A+A;V
    $(A);:IF A*N(A)
    :H=0
 14 NEXT A:FOR A=0
    TO 3:FOR B=A+1
    TO 4:IF I(A)=I(
    B);H=H+1
```

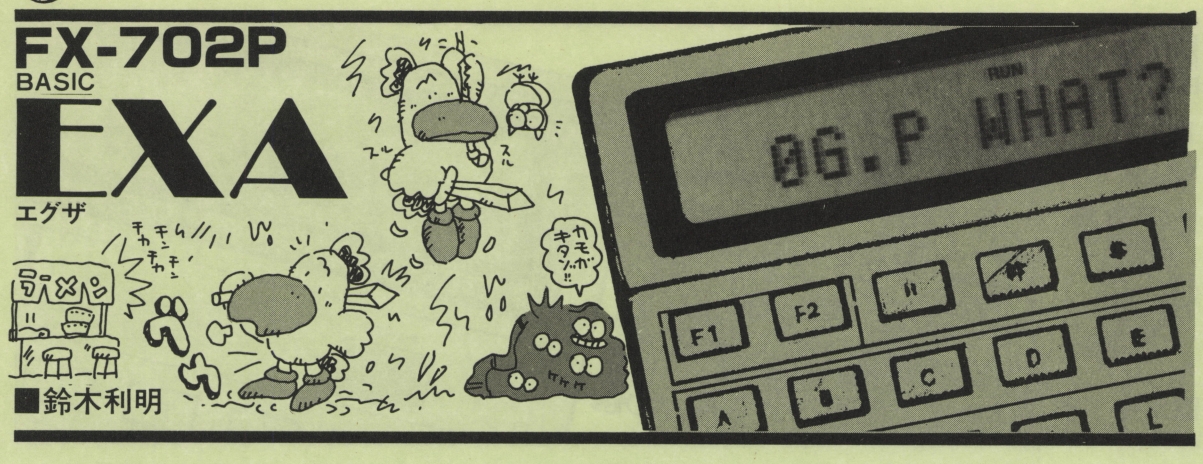
```
 15 IF ABS (I(A)-I(
    B)>5;T=0
 16 NEXT B:NEXT A:I
    F FRAC (H/7*.6 T
    HEN 18
 17 H=H+T+D:IF H=4Y
    3:H=5
 18 IF H=4:H=10
 19 IF FRAC (H/6=0;
    H=INT (H*8.4
 20 STOP :G=G+F*H:P
    RINT F;"X";H;"=
    ";F*H,"COIN";G:
```

```
    IF G>0 THEN 2
 21 PRINT "GAME
    OVER"

P1
  1 N(A)=INT (RND*
    4:I(A)=INT (RND
    *13
  2 V$(A)=MID$(N$(A)+
    1,1)+MID$(I$(A)+5
    ,1):RETURN
```



FX-702P BASIC EXA

エグザ



■鈴木利明

さて，702P初？　の2分割ロードのリアルタイムロールプレイング・ゲーム"EXA"をお届けいたします．

＊STORY＊

"その日，EXAに地より出でし者，輝きの玉を持ち，青き大いなる驚きを知る…"というわけで，あなたにはこの伝説の人となってもらうわけです．

■プログラム・インフォメーション

言　語	BASIC　4本
面白さ	！！！
動き・操作性	→→→
サウンド	なし
編集部評	アクション部ではなかなか勝てませんね．でも設定がいいのでとても面白いですね．(Ki)

入力方法

DEFM1を実行した後，EXA.1のリストを入力してください．正しく入力すれば，残りステップは0です．これを入力し終えたら，**SAVE ALL "EXA.1"**として必ずセーブしてください(注：セーブしないとゲームはできません)．

次に**CLR ALL**を実行し，EXA.2を入力してください．正しく入力すれば，残りのステップは1264です．これをEXA.1の後に続けて**SAVE#O "EXA.2"**としてセーブしてください．

実行方法

LOAD ALLでEXA.1を読み込ませた後，それを[F1][O]で実行させてください．するとストーリー等の説明が終わった後，EXA.2を自動的に読み込みます．カセットにリモート端子のない人は，画面に何も表示されなくなったらカセットをスタートさせてください．

遊び方

あなたは短剣1本でモンスターの住む地下迷宮にいどむ，勇敢な戦士になります．あなたの目的は，地下深くに隠されている，クリスタルを手にして，地上へと戻ってくることです．ゲームが始まると画面は次のようになります．

B1 (#　S)？

B1は自分が地下何階にいるかを示します．(　)の真ん中が自分のいる場所です．

場所が何を示す記号かは以下の通りです．

＿：何もない　　#：壁（進めない）

U：上り階段　　D：下り階段

S：店　　E：モンスターの巣などです．ですから先程の例だと，自分のいる所の右は店，左は壁ということになります．

キー操作

①普通のとき

[8][2][4][6]でそれぞれ上下左右に動きます．ただし進みたい方向に進めない場合は"NO!"という表示があります．また[5]は階段の上り降りです．(上り階段の所で[5]を入力すると1つ上の階へ行く)．

さらに，移動してモンスターの巣("E"で表示)に入ると次に書くリアルタイム戦闘モードになります．

②戦闘モード

＊モンスターがいた場合＊

モンスター名表示後にただちに戦闘に移ります．表示は"n：CE　Y：9：DAGGER"となります．nはモンスターの数，Eがモンスター，Cは宝箱，Yはあなたを示します．

右にあるのはあなたが手にしている武器です．武器の交換は[W]を押し続けることによってできます．使いたい武器が表示される直前に手をはなしてください．[V]を押すことによって武器を使うことができ，あなたの前に剣が出ます．剣の位置に敵がいれば敵にダメージを与えられます．

右の数字はスタミナで，これが0になるとあなたは死にます．

プログラム・マップ

プログラムNo.	内　容
P0	メイン
P1	逃げる
P2	戦闘
P3	死亡判定
P4	移動
P5	地図

自分は[4][6]で左右に動きます．もしもモンスターから逃げたい場合は[6]を押し続け巣から出てください．コマンド・モードに戻ります．またその巣にいるすべての敵を倒すと，[4]を押し続けることによりその部屋から出ることが可能です．また宝箱と重なるといくらかの金がもらえます．その金をためてより強い武器を買ってください．さらに，モンスターに何度か勝つと"GOT　LEVEL"とでて，あなたは強くなります．

＊モンスターがいなかった場合＊

モンスターに勝ったときと同じです．

＊店＊

Sに入ると"nGP WHAT？"とあなたの持っている金を表示した後入力待ちとなります．

ここで下の番号を入れるとそれが買えます（もちろん金があればの話です）．

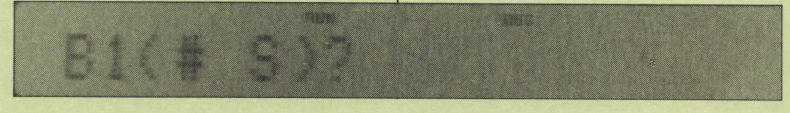
番号　武器	値段
1：SPEAR（やり）	40GP
2：SHIELD（たて）	320GP
3：SWORD（剣）	2560GP

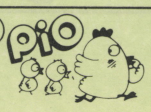
買えれば"OK!"，買えなければ"NO!"が表示されます．店を出るには[5]を入力してください．

終わりに

途中で死んでも[F1][O]でその場から復活できます．最初からやりたい人は，ロードからやり直してください．

マップは易しいものから，極めて難しいものまで3種類ありますのでP5だけ差し換えてお楽しみください(1を解いた方も





▶10月号のソノシートで，P88用のを600ボーにしたのはよかったと思います．やはり，1200ボーより600ボーの方が成功しやすいので，これからもよろしくおねがいします(ううっ，久しぶりにP88のゲームができた)．　P.S.「テクザー」というゲーム(P88用)で，17面から真っ暗になって，あっちこっち光るのがきれいだと思います．　P.S.2 冬にも翼くんの映画あり!!　(四谷さんが好きなM・ほしの)

ぜひ2，3をやってみてください．
では少しヒントを．
①とにかくたてを買うこと
②戦闘中[O]を押すと一発でたてがセットできる．
③戦闘はフット・ワークで勝つ!!
④マップを書く（絶対!!）
では頑張ってあなたも伝説の人になってください．

提供はフィービー来日にはしゃぐ利明君．マップ3の作者シンダー小山，必殺のトラベラー金，7ユーザーの澤本，セットポジョンせっかち太刀川，毎度おなじみ横山君，以上9月15，16日のK高校文化祭「Club利チャン」のメンバーでした．では次回作，スゴイRPGがRBS（何の略かな？）が，没にならないことを祈って，Bye-Bye！

PiO

リスト1 EXA1 BASICリストI

```
*** PRG LIST

VAR: 36 PRG: 1600

P0: 336 STEPS
 10 WAIT 9:PRT CSR
    19;" ...EXA THE
     LOST WORLD.";
 20 PRT CSR 0;"YOU
    MUST FIND THE "
    ;"BLUE CRYSTAL,
    ";
 30 PRT "THAT IS IN
     THE DUNGEON.";
 50 VAC :SAC :E=1:I
    $="GOT ":F$="KO
    BOLD":N=1:V$="I
    ZARD"
 60 W$="-----  ":Z$
    ="DRAGON":A0$="
    DAGGER":A1$="SP
    EAR"
 70 A2$="SHIELD ":A
    3$="SWORD":A4$=
    "CRYSTAL":A5=1
 80 PRT CSR 0;"NOW
    YOU ARE IN THE
    DARK";" DUNGEON
    ....":PRT
 90 PRT CSR 5;"GOOD
    -LUCK !":T=69!:
    LOAD #0

P1: 12 STEPS
```

```
  1 L=5-L:GOTO #4

P2: 953 STEPS
  1 SAC :STAT 9:GSB
    97:IF RAN#(.2:
    R=0:J=0:GOTO 11
  2 U=1+P*2:IF E>P+
    1;U=U+1
  3 GSB 5!:D=U+3:S=
    U:T=D:GSB D:R=I
    NT (RAN#*3+1:GO
    TO 11
  4 PRT F$:RET
  5 PRT "GHOUL":RET

  6 PRT "ORC":RET
  7 PRT "L";V$:RET
  8 PRT "W";V$:GOTO
    99
  9 PRT Z$:GOTO 99
 11 PRT CSR 0;#;R;"
    :     :";SX;":
    ";CSR M;"Y";
 12 IF J>0:PRT CSR
    J;"C";:IF J=M T
    HEN 80
 13 IF R*0;IF U*5;P
    RT CSR 0;"E";
 14 IF B=2:IF A7=1;
    PRT CSR M-1;"(Y
    ";
 15 IF A(B+5)>0;PRT
     CSR 11;A$(B);:
    IF B*2:IF KEY="
    Y";GSB 52
```

```
 18 IF KEY="4";M=M-
    1:IF M=1;M=2:IF
     R=0;RET
 19 IF KEY="6";M=M+
    1:IF M=8 THEN #
    1
 20 IF KEY="W";PRT
    CSR 11;W$;:B=B+
    1:IF B>4;B=0
 21 IF KEY="O";IF A
    7=1;B=2
 23 IF P*3;IF R*0;I
    F U>4 THEN 40
 24 IF M=Q+1;IF R*0
    ;IF RAN#(.4+U/9
    ;GSB 30
 26 Q=Q+SGN (5-Q-IN
    T (RAN#*2+1:IF
    P=3;IF R*0 THEN
     40
 29 GOTO 11
 30 PRT CSR Q+1;"="
    ;:IF B=2;RET
 31 IF X<12;DEL .1*
    S*(12-X:GOTO #3
 32 RET
 40 $="(*":$=MID(U-
    4,1):IF RAN#).3
     THEN 11
 41 FOR H=Q TO 7:PR
    T CSR H;$;:NEXT
     H:IF M>0;IF B*
    2;DEL 7:GSB #3
 42 GOTO 11
```

```
 52 K=0:PRT CSR M-1
    ;:GSB 53+B:PRT
    "Y ";:GOTO 58
 53 PRT "-";:RET
 54 PRT CSR M-2;"--
    ";:IF Q+2=M;K=Y
    +1
 55 RET
 56 PRT "=";:RET
 57 PRT CSR 2;"((((
    (";:R=0:RET
 58 IF R>0;IF Q=M-1
    ;K=Y+B+1
 59 T=T-.2*K*(9-D:I
    F T<0;R=R-1:T=D
    :Q=2:IF R=0;C=C
    +S/E
 60 IF C>14;PRT :C=
    0:E=E+1:PRT I$;
    "LEVEL";E:Y=Y+R
    AN#*3:X=X+RAN#*
    3
 65 RET
 80 PRT :J=0:G=2↑U*
    (INT (RAN#*S+5:
    PRT I$;G;"G.P":
    A=A+G:GOTO 11
 97 Q=2:M=6:J=2:RET

 99 D=4*(U-4:S=D:T=
    D:RET
120 IF P=3:U=INT (R
    AN#*2+5:PRT "GR
    EAT ";
```

```
121 RET

P3: 25 STEPS
  1 IF SX>0;RET
  2 PRT :PRT "DEAD
    END"

P4: 47 STEPS
  1 GOTO L+1
  2 O=O+1:RET
  3 N=N-1:RET
  4 N=N+1:RET
  5 O=O-1:RET

P5: 227 STEPS
  1 GSB O+5:$="##"+
    MID(P*5+1,5)+"#
    #":$=MID(N+1,3)
    :Q$=MID(2,1)
  2 IF J>0;IF O≤4;R
    ET
  3 Q$="#":RET
  4 PRT
  5 $=" S#eD E eU#E
    EE      ":RET
  6 $=" EE  E#E#EEE
    ##E     ":RET
  7 $="#eDe# E E# #
    BEE     ":RET
  8 $="E E#De#E#UEE
    ##U     ":RET
  9 $=" E #Ue#D#D#E
    E#      ":RET
 10 GOTO 4
```

リスト2 EXA2 BASICリストII

```
*** PRG LIST

VAR: 36 PRG: 1600

P0: 336 STEPS
  1 WAIT 9:GSB #5:I
    F Q$="E";GSB #2
    :GSB #5
  2 IF Q$="S" THEN
```

```
    50
  3 IF Q$="?";GSB #
    4:GOTO 1
  7 IF Q$="1";P=0:G
    OTO 1
  8 IF Q$="B";IF A9
    =0;A9=1:PRT I$;
    A4$
  9 PRT :PRT "B";#;
```

```
    P+1;"(";$;")";:
    INP G:IF G=5 TH
    EN 20
 14 L=G/2:GOTO 30
 19 GSB #1:GSB #5:P
    RT "NO!":GOTO 9
 20 IF Q$="U";P=P-1
    :IF P<0;P=0:IF
    A9=1;PRT "GOOD.
```

```
    ":END
 21 IF Q$="D";P=P+1
 22 GOTO 1
 30 GSB #4:GSB #5:I
    F Q$="#" THEN 1
    9
 31 GOTO 1
 50 PRT A;"G.P WHAT
    ";:INP G:IF G>3
```

```
     THEN 19
 51 H=5*8+G:IF A≥H;
    A=A-H:PRT I$;A$
    (G):A(G+5)=1:GO
    TO 1
 52 GOTO 19
```

リスト3 マップ・データ2

```
*** PRG LIST

VAR: 36 PRG: 1600

P5: 227 STEPS
```

```
  1 GSB O+5:$="##"+
    MID(P*5+1,5)+"#
    #":$=MID(N+1,3)
    :Q$=MID(2,1)
  2 IF J>0;IF O≤4;R
```

```
    ET
  3 Q$="#":RET
  4 PRT
  5 $=" S#U  ##D EE
    EUe###E ":RET
```

```
  6 $=" # # E E# ?#
    1#EEBU#E":RET
  7 $="E E # # #UEE
    #EE#U#E":RET
  8 $="#E#?EE## E#E
```

```
    ##EE#1#E":RET
  9 $="  #eDD?E UUE
    ##DeEEE ":RET
 10 GOTO 4
```

リスト4 マップ・データ3

```
*** PRG LIST

VAR: 36 PRG: 1600

P5: 227 STEPS
```

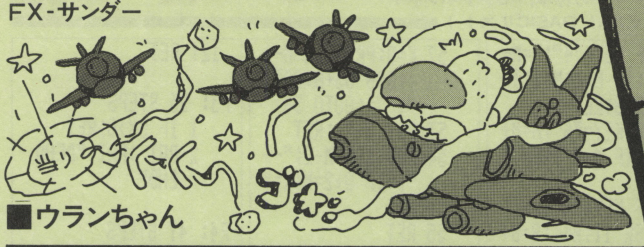
```
  1 GSB O+5:$="##"+
    MID(P*5+1,5)+"#
    #":$=MID(N+1,3)
    :Q$=MID(2,1)
  2 IF J>0;IF O≤4;R
```

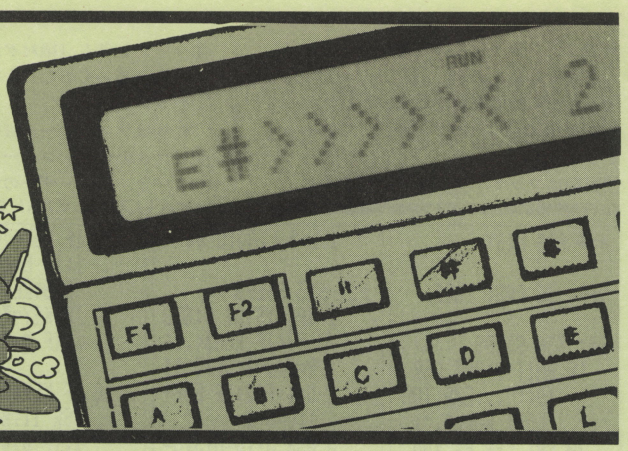
```
    ET
  3 Q$="#":RET
  4 PRT
  5 $=" #E #E#1#eD
    #1 UEEU":RET
```

```
  6 $="eDE#S U E
    E EE#?#E":RET
  7 $=" # E 1#E#?E?
    1#?E?1?E":RET
  8 $="# # DDU?eD ?
```

```
    EEUE#E?E":RET
  9 $="UE#  E# #EEE
    #1E#B#1":RET
 10 GOTO 4
```

FX-702P
BASIC
FX-SHUNDER
FX-サンダー





■ウランちゃん

このゲームは，PiO'85年5月号にあった「PB-SHUNDER」を，FX-702Pに移植したものです．

■プログラム・インフォメーション

言　語	BASIC
面白さ 動き・操作性 サウンド	！！！ →→→→ なし
編集部評	プログラムが短い割には，楽しめるゲームですね．(Ki)

遊び方

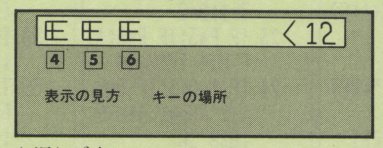
F1 Oでスタート．タイトル，ハイ・スコアを表示してゲーム・スタートです．

PiO 5月号を持ってない人のために，ゲームのやり方を書いておきます．

図のように"E"が左から3つあります．

そしてその上を敵が左右に動くので，敵がその上にきたらそこに合ったキーを押して敵をやっつけてください．後はそれの繰り返しです．

図　表示の例



1つ注意することは，表の"#"にだけはビームを撃ってはいけません．なぜなら，それは自分が発射したビームをそのまま撃ち返してくるからです．

そして，自分が1回でもやられたらゲーム・オーバーです．

ちょっと改造

PBのゲームはスクロールしますが，このゲームはスクロールしないようにしました．そのため，時間かせぎが多くなりました．

後の改造はPiO 5月号のとおりにしてください．

表　登場キャラクタ

キャラクタ	内　容
<	自機
π	敵機
#	反射機(撃つとビームがはね返ってきます)
EEE	スコープ(図を参考にしてください)
−	ビーム(自機から発射されたもの)
>	敵ビーム(反射したビーム)

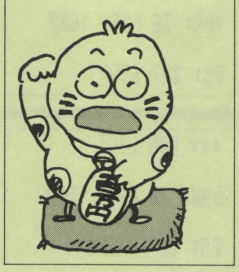
終わりに

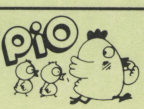
僕はまだ未熟なため，これぐらいしかプログラムを変えることができません．後は各自で作り換えてください．

なお変数表はPiO 5月号とほとんど同じです．

FX-SHUNDER　BASICリスト

```
*** PRG LIST

VAR: 36 PRG: 1600

P0: 680 STEPS
   1 WAIT 0
  10 PRT :PRT CSR 2;
     "FX-SHUNDER":ST
     OP
  20 PRT CSR 4;"HIGH
      ";H:STOP :PRT
     CSR 4;" START "
  25 FOR Z=0 TO 50:N
     EXT Z
  30 $="#ππ∏(("
  40 D=0:E=1:K=1
  50 G=5:K=K+1
  60 J=INT (RAN#*3)
  65 L=INT (RAN#*3)+
     1
  70 A$=MID(L,1)
  80 PRT CSR 0;"EEE
     〈";D;
  90 PRT CSR J;A$;
 100 IF D=0;G=1
 110 G=G-INT (K*5/65
     )*2
 120 IF G≦9;G=9
 130 FOR N=1 TO G
 140 B$=KEY
 150 IF B$="4";F=1:G
     OTO 210
 160 IF B$="5";F=2:G
     OTO 210
 170 IF B$="6";F=3:G
     OTO 210
 180 NEXT N
 190 IF L≠1;I=I+1:IF
     I=10 THEN 290
 200 GOTO 60
 210 IF J+1≠F THEN 6
     0
 220 FOR N=6 TO J+1
     STEP -1
 230 PRT CSR N;"-";
 240 NEXT N
 250 IF L=1 THEN 290
 260 PRT CSR J;"*";
 270 D=D+1
 280 GOTO 60
 290 FOR N=J+1 TO 6
 300 PRT CSR N;")";
 310 NEXT N
 320 I=0:E=E-1
 330 IF E=0 THEN 370
 340 C$=MID(5,E)
 350 PRT CSR 7;"*";C
     $:GSB 450
 360 GOTO 60
 370 PRT
 380 PRT :PRT CSR 2;
     " GOKA---N!! ";
     :GSB 450
 385 PRT CSR 2;"GAME
      OVER   ";:GSB
     450
 390 IF H<D;H=D:PRT
     CSR 2;"YOUR HIG
     H";:STOP
 400 PRT CSR 2;" :SC
     ORE ";D:STOP
 410 PRT CSR 2;"REPL
     AY (Y/N)";
 420 B$=KEY:IF B$="Y
     " THEN 10
 430 IF B$="N";PRT :
     END
 440 IF B$="" THEN 4
     10
 450 FOR Z=0 TO 40:N
     EXT Z:RET
```

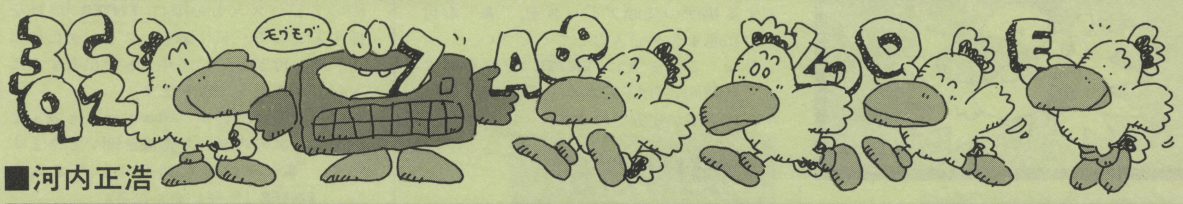




▶おーい，おーい．Free Talkに出ていたYUKIKOさーん(いかん「つボイ調」になってしまった)．京都のとある女子高校とは，どこのことなんですか？　自画像のネクタイと髪型からたぶん"京女"ではないかと思うのですが…．実は僕はかつて京都のとある男子校に通っていて，今は大阪経済大学科学研究所マイコン班2回生です．今度10月31日から11月5日まで学園祭で我がサークルも出展します．ぜひみなさんで遊びにきてください(大阪経済大学阪急京都線上新庄駅から歩いて10分ほどです)．(京都が好き／N.NISHIO)

PC-1250/51/55
マシン語

HALOモニタ1251



■河内正浩

PiO'85年4月号のHALOモニタ(PC-1401用)に続いて，PC-1250/51/55用を発表します．

入力方法

マシン語入門や，PiOに載ったモニタ等を使って入力してください．その際PC-1250ユーザーの方は，&100だけアドレスをずらし，&C100から入力してください．そして入力が終わったら，カセットにセーブしておいてください．

モニタの使い方

CALL　先頭アドレス，&処理アドレスです．ためしに**CALL &C000**，**&C000**と入力してください．モニタのリストの最初の行と同一のものがでてきたはずです(PC-1250の方は，**CALL &C100**，**&C100**です)．

さて，[↓]を押してみてください．次に[↑]を押してみてください．そして，[◀]や[▶]も押してみてください．プログラムが消えるようなことは決ってしてないので，安心して4つのキーを押してみてください．それでカーソルの動かし方はわかったと思います．

次に[　]（スペース）を押してください．エラーが出ますが，[CL]を押せば問題ありません．これでBASICに戻ります．

最後に，メモリへの書き込み方を説明します．処理アドレスを&C300にして，モニタをコールしてください（**CALL &C000, &C300**とする)．そして[1][F][2][5]と押してみてください．画面に表示され，カーソルが動き，チェックサムも変化したはずです．このモニタでは，キーを押したときすぐにメモリにセットして，新たなチェックサムも算出します．

さらに，[・][+][*][/][CL]を押してみてください．これらのキーには，A～Fが登録してあるので，右側16キーを16進キーとして使えます．慣れると便利なので，ぜひ使ってみてください．

それから注意ですが，BASICに戻る前にスイッチをOFFにすることだけはやめてください．お願いします．

プログラムの説明

このプログラムの作成に，1401用の約5倍の時間をかけました．そのため，次のような特徴があります．

❶リロケータブルである．
❷16進キー化されている．
❸わずか256バイトである．

また，ROM内ルーチンも内部ROMのものしか使用していないので，すべてのバージョンで動きます．さらに，ワーク・エリアはBASICのシステム・エリアのみを使用しているため，すべてのユーザー用RAMをエディットできます．ちなみに，&C019～の表示関係は，自分で関心するほどのできです．

最後に

このソフトを使って10本ほど入力してみましたが，はっきりいって便利です．ぜひ使ってやってください．

なお，リスト中&C06Fの&11を&00に変えれば，[ENTER]でBASICに戻るようになります．

参考文献
"ポケコン・マシン語入門"，工学社

HALOモニタ1251　マシン語リスト

```
C000 04F205F73710C7FE:FE
C008 A81B11B402115210:FD
C010 C6DAD52011EA02B5:47
C018 5202033443344334:79
C020 02B003C7F1F511FE:71
C028 841A85592C1B8459:A0
C030 2C17060207340500:8B
C038 0002003424804420:4A
C040 082F09021D2680DB:E0
C048 3458640F670A3A03:AD
C050 74077440265B640F:23
C058 670A3A0374077440:DD
C060 265B433B23393843:D6
C068 3937F1AFFD0D6711:92
C070 280237670F281F10:2E
C078 C6EA57435267B52B:E3
C080 6702C45210C7FE84:D8
C088 1A0208030084151 1:D1
C090 FE841B2D7B670C39:F1
C098 14670E384A670D38:B7
C0A0 53674A2803025167:E9
C0A8 0228030256674020:56
C0B0 03741D3410C6EA57:DF
C0B8 03C7F1F55B2611FE:40
C0C0 861A0702073402B4:9A
C0C8 03C7F1E924754067:E4
C0D0 0A3A03750758DA24:19
C0D8 7540670A3A037507:DF
C0E0 8347DA262F1910C6:E8
C0E8 EA57425267C53BD6:12
C0F0 02B55210C7FE841A:7C
C0F8 0208030084142D70:42
```

PiO BOX

S1 "ホップ・スコッチ"の操作キーを変更

●西元　誠

PiO'85年10月号のS1用ゲーム"ホップ・スコッチ"はキー操作がやりにくいので，一般的な[8][2][4][6]（上下左右）[SPACE]（石をける）に変更してみました．

右記の**リスト**をホップ・スコッチのBASICリストに追加(変更)するだけです．

ホップ・スコッチ変更リスト

```
40 LOADM"MNDE1":CLS0
50 POKE&H9524,&HCD
60 POKE&H95CD,&H8D
70 POKE&H95EF,&HB7
80 POKE&H9611,&HBE
90 POKE&H9635,&H80
100 EXEC&H93E8
```

ポケコン

チェックサムプログラム

PC-1350用

入力方法

プログラムは，BASIC部とマシン語部(BASICのPOKE文で設定)から構成されています．

入力については，特に注意が必要な点はありませんが，POKE文とその後に続くデータは間違いのないように，リストをよく見て入力してください．間違いがあると，暴走するおそれがあります．

そして入力が終わったら，必ず起動する前に，

CSAVE "ファイル名" ENTER として，テープにセーブしておいてください．

起動方法

プログラムの起動は，初回はRUN ENTER，2回目以降はDEF Aとしてください．

そして初回においては"Location="と表示後，このチェックサム・プログラムのマシン語部を，メモリ上のどこから配置するか聞いてきますので，マシン語部を配置する場所の先頭アドレスを，"&"を付けた16進4ケタで入力してください．

なお，このときにENTERだけを押すと，自動的にBASICエリアの最後尾に，マシン語部が配置されます．

使用方法

まず最初に"?"が表示されます．そこで今度は，"&"を付けずに16進4ケタで任意のアドレスを入力し，ENTERを押してみてください．

すると，入力したアドレスから8バイト分のデータとチェックサム値が表示され，再び"?"が表示されます．画面上でチェックサム値の確認をするときは，以上の操作を繰り返して行なってください．

また上記の操作中で，アドレスと同時に8バイト分のデータを一緒に入力すると，その値がメモリ上に書き込まれ，同時に画面上には各メモリの値とチェックサム値が表示されます(アドレスとデータ間，およびデータとデータの間にスペースを入れても構いませんが，必ず入力は1行以内に留めてください)．

なお，データ入力の際には，(/*−+・の各キーは，それぞれA〜Fに変換されますので，活用してください．

プリンタ・モード

使用方法の最初に説明した，"?"表示後のアドレス入力の際にENTERだけを押すとこのモードになり，プリンタにチェックサム付きのダンプリストを出力することができるようになります．

使用方法は，まず"Start ="と表示され，ダンプのスタート番地を聞いてきますので，"&"を付けた16進4ケタで入力し，ENTERを押してください．

すると次に"End="と表示され，ダンプのエンド番地を聞いてきますので，スタート番地と同様に"&"を付けた16進4ケタで入力してください．

なお，このときEndで指定した値がStartよりも小さいときは，Endの再入力となります．また，StartおよびEndのいずれかがENTERのみの場合には，"?"が表示されて初期の状態に戻ります．

注意

使用方法のところで説明したデータ入力の際に，アドレスの後に続けてデータを8バイト未満でENTERすると，データの書き込みは行なわれません．必ず8バイト分のデータを指定してください．

なお，作業を終了するときには直接BRKを押してください．

PC-1350 チェックサム・プログラム

```
 1A=&6B39: INPUT "Locatio
       n=";A
 2POKE A,133,2,109,219,13
       2,2,71,219,2,19,52
       ,169,0,9,29,36
 3POKE A+16,103,32,57,4,1
       03,40,40,3,2,65,10
       3,47,40,3,2,66
 4POKE A+32,103,42,40,3,2
       ,67,103,45,40,3,2,
       68,103,43,40,3
 5POKE A+48,2,69,103,46,4
       0,3,2,70,117,48,10
       3,10,58,3,117,7
 6POKE A+64,100,15,169,71
       ,47,58,130,19,32,1
       0,133,219,132,218,
       219,16
 7POKE A+80,111,56,87,103
       ,196,58,7,4,5,162,
       0,7,25,5,2,7
 8POKE A+96,52,3,0,162,19
       ,35,0,6,8,36,131,6
       8,169,219,47,12
 9POKE A+112,170,218,219,
       135,2,109,219,134,
       2,71,219,2,21,52,1
       60,89
10POKE A+128,88,100,15
       ,116,48,103,58,58,3,
       116,7,38,134,99,75,4
       0
11POKE A+144,4,2,32,38
       ,99,92,40,4,2,58,38,
       170,0,10,29,47
12POKE A+160,34,55,0,2
       3,16,109,72,144,24,1
       20,128,84,55,0,7,16
13POKE A+176,108,240,1
       44,24,246,58,152,89,
       100,15,116,48,103,58
       ,58,3
14POKE A+192,116,7,16,
       109,75,82,89,88,100,
       15,116,48,103,58,58,
       3
15POKE A+208,116,7,16,
       109,74,82,153,89,100
       ,15,116,48,103,58,58
       ,3
16POKE A+224,116,7,16,
       109,73,82,89,88,100,
       15,116,48,103,58,58,
       3
17POKE A+240,116,7,16,
       109,72,82,55
18"A" WAIT 0: CURSOR 4
       8: PRINT "---- -----
       ---------- --"
19INPUT B$: CALL A:
       PRINT : GOTO 19
20INPUT "Start=";B,"E
       n d=";C: GOTO 22
21GOTO 18
22IF B>C GOTO 20
23FOR B=B TO C STEP 8:
       CALL A+173: CALL A:
       CALL A+162: NEXT B:
       GOTO 18
```

▶最近，「ぴおにゃん」(またはPionian)という言葉を使ってくださる方が増えているようです．ありがたいことです．でもFantastic Totiyan(または，ふぁんたすてっく　とてやん)というペンネームは，どうもよく知られていないようです．残念なことです．あー，来月のFree Talkは回さんだぁ．

(東大和市のFantastic Totiyan)

New Products News

パーソナル・コンピュータ
PC-8801mkⅡTR

■"PC-8801mkⅡTR"は電話機，モデム，網制御装置(NCU)を一体化し通信機能を内蔵したパーソナル・コンピュータ．

《特徴》

▶通信機能を内蔵しパソコン通信を手軽に実現▶通信用ソフトウェアを標準装備▶オンフック・ダイアル，リダイアル，オート・ダイアルなどの多彩な電話機能▶電話機能，通信機能を付加したBASICを添付▶PC-8801mkⅡSRと互換性がある

《価格》　¥288,000

《問い合わせ》　日本電気(株)　広報室

〒108　東京都港区芝5-33-1(日本電気本社ビル)

☎(03)454-1111(大代表)

カラー ディスプレイ
CU-14A1・CU-14H2

■"CU-14A1"は最大4,096色までの多色表示に対応したアナログ/デジタル両入力

高精細カラーディスプレイ．"CU-14H2"は実使用4,050文字表示のカラーディスプレイ．

〈仕　様〉

機　種　名	CU-14A1	CU-14H2
ブラウン管	14型高解像度ハイコントラスト	14型高解像度ハイコントラスト
ドット・ピッチ	0.31mm	0.39mm
入力信号方式	RGBセパレート方式	RGBIセパレート方式
信号入力端子	9ピンSub-D型 / 角型8ピン	角型8ピン
解像度(H×V)	640ドット×400ライン	640ドット×400ライン
アンプ形式	リニア(アナログ) / デジタル	デジタル
表示文字(5×7ドット時)	鮮明4,050文字	実使用4,050文字
表　示　色	最大4,096色 / 8色	8色or16色
外　形　寸　法	348(W)×384.5(D)×318(H)mm	348(W)×385(D)×318(H)mm
価　　格	¥128,000	¥99,800

レイ．

《問い合わせ先》

〈大阪〉シャープ(株)経営企画室広報

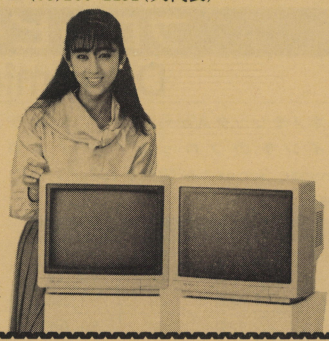
〒545　大阪府大阪市阿倍野区長池町22-22

☎(06)621-1221(大代表)

〈東京〉シャープ(株)東京支社業務部広報

☎162　東京都新宿区市谷八幡町8

☎(03)260-1161(大代表)



漢字プリンタ
エプソン　VP-130K

■"VP-130K"は24ピン136桁のドット・マトリクス漢字プリンタ．

《特徴》

▶B5縦～B4横までの用紙が使用可能▶高品位の明朝体漢字(24×24ドット)の印字が可能▶カットシートフィーダ(オプション)を装着により用紙のハンドリングを自動化▶エンドレス・リボンを採用▶漢字の印字スピードは漢字倍速印字モード(80字/秒)と漢字印字モード(40字/秒)の2種▶ルビ文字(1/4角文字)や4倍角文字の印字が可能▶漢字JIS第2水準(3,388文字)の印字が可能(オプション)

《価格》

VP-130K　¥177,000

漢字JIS第2水準ROM　¥15,000

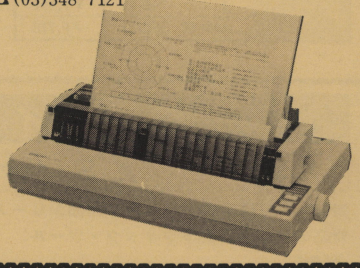
カットシートフィーダ　¥25,000

《問い合わせ先》　エプソン販売(株)宣伝

広報部

〒160　東京都新宿区西新宿2-4-1　新宿NSビル11F

☎(03)348-7121



漢字プリンタ
割付名人　M-1024

■"M-1024"は割付印字が可能なインテリジェント漢字プリンタ．

《特徴》

▶24×24ドットの高品質明朝体印字▶はがきの印字フォーマット内蔵▶フォーマット・キーボード"FK-20"(オプション)を使用すれば定型書式印字が可能▶JIS漢字第2水準(オプション)をサポート▶オートカットシートフィーダ"SF-20"(オプション)により連続印字可能

《価格》

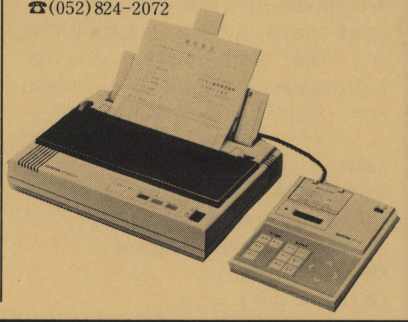
M-1024P (PC-8800/PC-9800シリーズ対応)　¥128,000

M-1024X (MSX対応)　¥128,000

《問い合わせ先》　ブラザー工業(株)

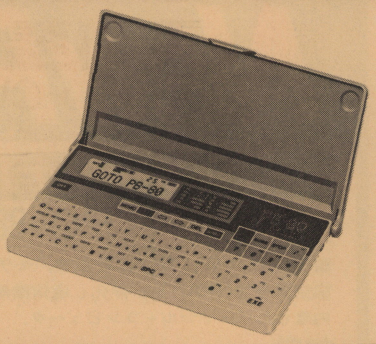
〒467　愛知県名古屋市瑞穂区堀田通9-35

☎(052)824-2072



New Products News

ポケット・コンピュータ
PB-80



■"PB-80"はデータ・バンク機能を搭載した低価格のポケット・コンピュータ.

《特徴》

▶使いやすいBASIC言語を採用▶携帯性に優れたコンパクト設計(幅146.5×奥行78×高さ14.5㎜)▶利用範囲を広げる汎用データ・バンク機能▶書式どおりに入力，数式どおりに計算可能▶ワンキーコマンド機能，オート・パワーオフ機能などの各種機能を搭載

《価格》¥7,900

《問い合わせ先》

カシオ計算機(株)広報室

〒160　東京都新宿区西新宿2-6-1
新宿住友ビル

☎(03)347-4830

ファミコン・ソフト
パチコン(FS-2001G)

■"パチコン"はパチンコ台の名機，ブラボー10，キングタイガーの2機種をシミュレートしたファミコン用ゲーム・ソフト.

《特徴》

▶16パターン，5段階の出玉率による240台のパチンコ台を自由に選択可能▶天釘，チェッカーの上釘など釘の拡大画面を内蔵▶4色のパチンコ盤面と臨場感あふれる効果音▶釘のスケール，バネの強さ，玉が釘に当たる角度も安全にシミュレート

《価格》　¥4,900

《問い合わせ先》　東芝EMI(株)

〒107　東京都港区赤坂2-2-17

☎(03)587-9148

フロッピーディスク
Dynamic Series

■日本メモレックスから8インチ，5インチ，3.5インチのフロッピーディスク"Dynamic Series"が発売された.

《価格》

	品名型式名	価格
8インチ	FD　1S	¥1,700
	FD　2D	¥2,200
5インチ	MD　1D	¥1,300
	MD　2D	¥1,700
	MD　2DD	¥2,100
	MD　2HD	¥2,300
3.5インチ	MFD　1D	¥1,150
	MFD　2D	¥1,350
	MFD　1DD	¥1,350
	MFD　2DD	¥1,750

《特徴》

▶3,000万パス/トラック以上の高耐久性▶JIS規格を越えたトラック品質▶ディスクの表面性を大幅に向上▶優れたクリーニング性を発揮する毛羽立ちの少ない特殊ライナーを採用

《問い合わせ先》　日本メモレックス(株)

〒103　東京都中央区八重洲1-7-20

☎(03)273-8901(代表)

グラフィック・ソフト
Z's ARTSHOW

■"Z's　ARTSHOW"はPC-8800シリーズ対応のマウス付グラフィック・ツール.

《特徴》

▶汎用I/Oポートに接続するNEOSマウス付属▶4096色以上の多彩な色表現▶エア・ブラシ効果，スクリーン・トーンなど豊富な画材機能▶エディット機能，ルーペ機能，ミラー効果など充実した編集機能▶ハード・コピーはモノクロ，カラーともに可能

《価格》

PC-8801専用　¥29,800

PC-8801mkII専用　¥29,800

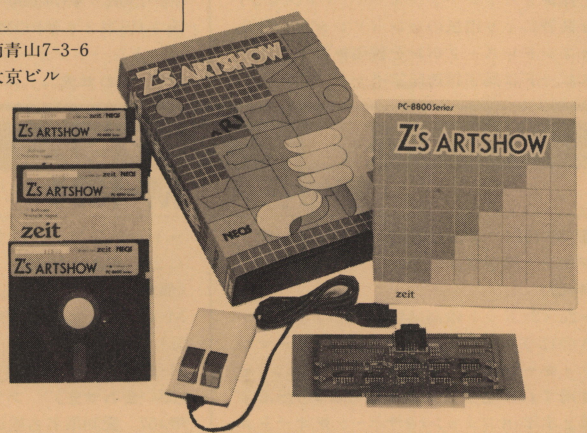
PC-8801mkIISR専用　¥24,800

《問い合わせ先》

(株)日本エレクトロニクス

〒107　東京都港区南青山7-3-6
南青山第22大京ビル

☎(03)486-4181



▶僕は，PC-6001のユーザーですが，ジョイスティック対応じゃないゲームをこのごろよく見かけます．よく調べてみると，操作が複雑すぎて，ジョイスティックのトリガーがたらないというようなことがあります．PC-6001の場合，最近出たブレイク・スルーなどは，良い例だと思います．そこで，だいたいのジョイスティック端子が付いているので，それをフルに使えば，最大10コまでトリガーが増やせると思います(同時入力はできないけど)．価格などに問題が出るかも知れないけど，こんなソフトが出るといいなあとこのごろ思うのでした．

フロッピーヘッド・クリーナ
MD-CW(5インチ用)

■"MD-CW"はディスクドライブ・ヘッドのメンテナンス用湿式フロッピーヘッド・クリーナ.

《特徴》

▶クリーニング効果の高いウェット&ワイプ方式▶クリーニング・シートにヘッドに優しく安全な特殊不織布を採用▶誤動作,チャッキング・ミスを防止するブラックサークル・シート付▶適量のクリーニング液が注入可能な定量スプレー方式▶片面,両面ドライブ兼用

《価格》 ¥2,500

《問い合わせ先》

日立マクセル(株) 営業本部

〒104 東京都中央区銀座3-3-1

☎(03)567-6221(代表)

フロッピーディスク
コニカパソコンノート

■"コニカパソコンノート"は気軽に購入できる2枚組のフロッピーディスク.

《内容》

▶コニカフロッピーディスク2枚とカラーホルダーを透明プラスチックのハンガーパッケージにセット▶付属のカラーホルダーはコニカFD ファイリング・システムに対応

《価格》(各2枚入り)

MD/2D ¥3,400

MD/2HD ¥4,600

MD/1D ¥2,600(近日発売)

MD/2DD ¥4,200(近日発売)

《問い合わせ先》 小西六写真工業(株)

〒160 東京都新宿区西新宿1-26-2 新宿野村ビル

〒☎(03)349-5221(代表)

日本語ワードプロセッサ
Rupo JW-P20

■"Rupo JW-P20"はフロッピーディスク装置にも接続可能なパーソナル・ワードプロセッサ.

《特徴》

▶レイアウト機能付き1行40文字表示の大形ディスプレイを装備▶ハガキからB4用紙まで印刷可能な24ドット印字▶外部記憶装置にフロッピーディスク(JW-F200,¥95,000)を使用可能▶豊富な編集,校正,印刷機能▶約82,000語の豊富な日本語辞書▶外字,新語,暫定辞書機能▶小形,軽量のポータブル・タイプ(幅350×奥行352×高さ68㎜,重量4.3kg)

《価格》 ¥118,000

《問い合わせ先》

(株)東芝 広報室広報課

〒105 東京都港区芝浦1-1-1 (東芝ビルディング)

☎(03)457-2100

パーソナル・コンピュータ
HB-H3

■"MB-H3"は手書き文字認識機能付きタブレットを搭載したMSX2規格のパーソナル・コンピュータ.

《特徴》

▶手書き文字認識機能ソフトで操作性を大幅に向上▶絵はがき用ワープロ・ソフトが付属▶カラープリンタ(MPP-1022H)と組み合わせてスケッチ画面のカラーコピーが可能

《価格》

MB-H3 ¥99,800

MPP-1022H ¥74,800

《問い合わせ先》 (株)日立製作所

〒105 東京都港区西新橋2-15-12 (日立愛宕別館)

☎(03)502-2111(大代表)

(PC-6001はフメツだ～)

NPN

Z80マシン語講座7

■高嶋晃

小生が初めて購入したパソコンは，Z80搭載のシャープMZ-80Kでした．そのMZシリーズでも，新発売のスーパーMZでは6 MHzのZ80Bを搭載して，スピードはなんとPC-9801に匹敵するとか．やはりホビーマシンでは，Z80の天下がまだまだ続きそうですネ．

さて，季節もすっかり涼しくなって，頭も一段と冴えてきたところで，今月からいよいよ実際にマシン語プログラムを組んでいくことにしましょう．

まず手始めとして，そうですね，ゲーム作成にはなくてはならない"乱数発生プログラム"を作ってみましょう．

乱数とは？

乱数とはなにか？というハードな定義は，コチコチの専門書にまかせますが，簡単に言えば，等確率性と無規則性を兼ねそなえた数列の一要素だそうです．

たとえば，サイコロを振って出る数字，1～6の数字の中のある数字が現われる確率はすべて1/6で，しかもどんな順番で出てくるかは予測できませんよね．ですから，サイコロを振って出た数字を紙に書いていった数列は，りっぱな乱数列というわけです．ただし，鉛の入ったサイコロはあまりあてになりませんが…(？)．

ところで，パソコンで乱数列を作る場合ですが，パソコンにサイコロを振らせることは，ちょっと難しい．と言って，次は何が出るかわからない数を計算で求めるのは不可能です．

ではどうするか？と言うと，乱数のような乱数もどきの数列を，計算式によって発生させます．これが擬似乱数といわれるもので，計算式によって数値を求めるために，ある一定の周期で同じ数列が繰り返されてしまいます．そして，この周期の長いものほど良い乱数発生式といえます．

乗法合同法

さて，今回用いるのは最もポピュラーな生成法である乗法合同法といわれるもので，

$Xi=AXi_{-1} \mod M$ (A, M：定数)

で表されます．このXiを求める計算をマシン語で作成しようというわけです．

フローチャート

まず，フローチャートを考えてみましょう．手順は，

❶前回の乱数値 (Xi_{-1}) に定数Aを掛ける
❷結果をMで割って剰余を求める
❸剰余を乱数値とする

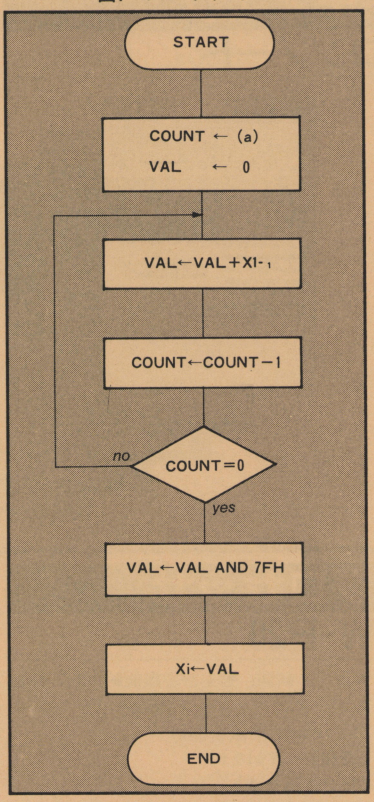
この順番で良さそうです．それから，プログラムが簡単なように乱数値は0～127の正の1バイト整数値としましょう．

フローチャートを書くと図1のようになります．Xi_{-1}をA回加えることは$Xi_{-1}\times A$であり，都合のよいことにマシン語では，あふれた分は自動的にカットされます．

また，0～127の1バイトということは，符号の役目をしている頭の1ビットをカットすればよいわけで，これは7FHとANDをとることで簡単にできます．

なお，これをアセンブラで書くと図2のようになります．では，これをZ80トレーサーで実行してみましょう．

図1　フローチャート



実戦

まず，Eコマンドでアセンブラのソース・リスト(図2)を入力します．適当にTABで字下げして，見やすいようにしてください．そして入力が終わったらESCキーでコマンド入力に戻って，とりあえずWコマンドでセーブしておきましょう．

図3　Xiの値

77	0D	5F	05	07	3D	…

さて，いよいよAコマンドでアセンブルです．首尾よくアセンブルできれば…．えっ！最初の行からエラーが出た？　そんなはずは…．おっと，どっこい．さっそくプログラムにバグがありました．Z80トレーサーの4750行と8730行を，訂正リストのように修正してください．貴重な紙面をしょうもないデバッグ情報に使ったりして，ごめんなさい．

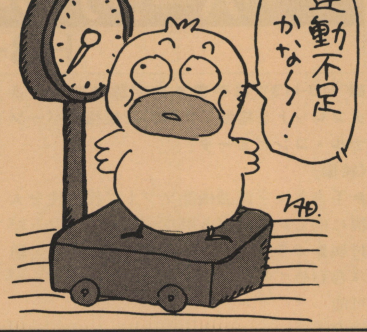
修正が終わったら，もう一度Z80トレーサーをRUNして，Rコマンドで先ほどセーブしたソースを読んできます．そしてAコマンドでアセンブル．PASS-1，PASS-2と通って，マシン語コードが表示されればOKです．

次はSコマンドで定数Aと，最初の乱数値Xi_{-1}(これを乱数列の種と言います)をメモリにセットしましょう．この値の取り方次第で，良い乱数になったり悪い乱数になったりするそうなので，いい加減には決められません．

えらい本には，

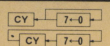
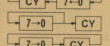
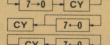
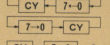
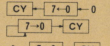
❶A mod8＝±3（8で割って余りが＋3または－3になる数）
❷Xi_{-1}は奇数

となっているので，ここではA＝27（1BH），Xi_{-1}＝77Hとしましょう．そこでS800 RETURNで1B，77と入力した後RETURNのみ入力すればコマンド待ちに戻ります．これで800番地に1BHが，801番地に77Hがセットされました．



▶レポートof隠れキャラ．最近隠れキャラを公表しているソフトがある．本当にそれでいいのか．今に隠れキャラが無ければソフトではないなんてキャッチフレーズも．　P.S. ハイドライドの妖精(残り2人)と盾がめっかんない……．（彗星飛来）

図4　ビット回転・シフト命令

ニーモニック	動　作	フラグ	コメント
RLCA		C変化	Aレジスタ専用，処理高速
RLA		C変化	Aレジスタ専用，処理高速
RRCA		C変化	Aレジスタ専用，処理高速
RRA		C変化	Aレジスタ専用，処理高速
RLC △△		C，Z，S変化	
RL △△		C，Z，S変化	
RR △△		C，Z，S変化	
SLA △△		C，Z，S変化	
SRA △△		C，Z，S変化	
SRL △△		C，Z，S変化	

△△：r，(HL)，(IX＋d)，(IY＋d)のいずれか．

さあ実行です．最初はTコマンドでレジスタ値の変化を確認しながら追っていくと，Z80の動きがよくわかると思います．慣れたらGコマンドで適当にブレイク・ポイントを設定して，一気に実行させてみてください．実行結果（801番地の値の変化）は，図3のようになったことと思います．ならない人はソース・リストがどこかおかしい，なった人はAとXi_{-1}の値をいろいろ変えて実験してみてください．

改良

さて，このソースはフローチャートを忠実にコーディングしたものですが，どこか改良の余地がありそうです．

まず考えられるのが$A \times Xi_{-1}$の部分です．Xi_{-1}をA回加えて掛算をしているので，Aの値が大きくなればそれに比例して実行時間がかかります．これでは使いものになりません．

そこで，アルゴリズムの全面変更といきましょう．Z80にはビットシフト命令がありますが，これを使用する方法です．そう言えば，ビットシフト命令の説明はまだしていなかったですね．

図2　アセンブラ・ソース1

```
;1BYTE RND
CONST:EQU 800H
RND:  EQU 801H
LD    A,(CONST)
LD    B,A
LD    A,(RND)
LD    C,A
LD    A,0
LP1:  ADD A,C
DEC   B
JR    NZ,LP1
AND   7FH
LD    (RND),A
```

○ビット回転

1ビットだけ左右にシフトする命令で，命令によってはみ出たビットの処理が異なります．Z80のこの命令は非常に強力で，任意のレジスタ，メモリ・アドレスについて実行でき，その動作も図4に示すようにバラエティに富んでいます．

さて，話は戻って2進数で1ビット左にずらすというのは，値を2倍することになります．たとえば，0010(2)を左にシフトすると，0100(4)ですね．同様に右にシフトは2で割るのと同じ結果になります．そして，この左シフトをこのプログラムに適用しようというわけです．論より証拠，図5にソース・リストを載せておきます．さっそく，Z80トレーサーで実行してみてください．

図5　アセンブラ・ソース2

```
;1BYTE RND
CONST:EQU 800H
RND:  EQU 801H
LD    A,(CONST)
LD    D,A
LD    A,(RND)
LD    C,A
XOR   A
LD    B,8
LP1:  RR D
JR    NC,LP2
ADD   A,C
LP2:  SLA C
DJNZ  LP1
AND   7FH
LD    (RND),A
```

このアルゴリズムだと，必ず8回のループで答えが求まります．Tコマンドで実行してみて，レジスタ値の変化を追い，なぜ掛算ができるか考えてみてください．

来月は，画面表示プログラムを作ってみることにしましょう．では，また！

Z80トレーサープログラム訂正リスト

```
4750 IF OP2<>"" THEN RV=LV MOD 256:B0=1:GOSUB 5860
8730 IF OP2=70 AND OP3=64 THEN LABEL$(LNO)=OP1$:BANCI(LNO)=VAL("&h"+V$):LNO=LNO+
1:OP1$="":OP2$="":OP3$="":RETURN
```

⇩

```
4750 IF OP2$<>"" THEN RV=LV MOD 256:B0=1:GOSUB 5860
8730 IF OP1$="EQU" AND OP2=64 THEN LABEL$(LNO)=LABEL$:BANCI(LNO)=VAL("&h"+V$):LN
O=LNO+1:OP1$="":OP2$="":OP3$="":RETURN
```

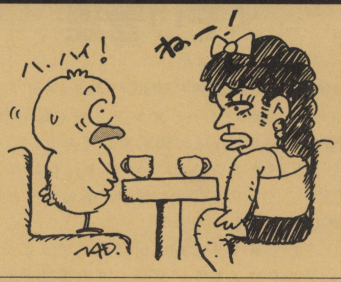
編集部より

今月号から，いよいよZ80マシン語講座の実戦編が開始されました．

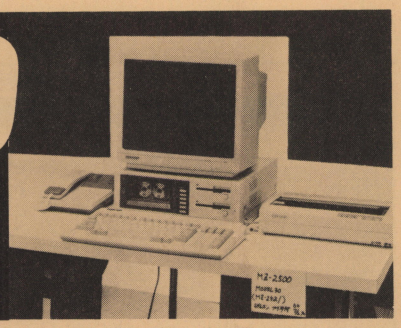
あなたは，もう先月号で掲載されたZ80トレーサープログラムは入力しましたか？まだの方は早く入力して，これからの実戦編にそなえてください．

なお，先月号（'85年11月号）を買いそこねた方は，コピーサービス等を利用してください．

それから，このコーナーに対するご意見・ご希望などをハガキに書いて，どしどしPiO編集部まで送ってください．



MZ-2500使用記



シャープから，MZシリーズのニューマシン"MZ-2500"が登場しました．さっそく触る機会を得たので，そのときの感想を織り交ぜながら紹介します． P

グラフィック処理

MZ-2500を触ってみて第一に感じたことは,グラフィックがとてもよいということでした．640×400ドット，640×200ドット，320×200ドットの表示切り換えができ，モードによって4色から256色まで使えたり，2画面の重ね合わせができます．

そして，PCGも256キャラクタ分用意されているので，PCGと16色のグラフィック画面の計3枚まで重ね合わせができます．また，オプションの4096色パレットボード・アナログRGBを使うことにより，4096色中最大256色まで表示可能です．

さらに，各プレーンに対しての同時書き込みが可能なので，**LINE**命令や**PAINT**命令などが高速化されました．

また，ハードウエアによる1ドット単位での縦横ストロールが可能になり，高速にスクロールするゲームが作れるようになりました．

サウンド機能

さて音の方はというと，MZ-2500には8オクターブ3重和音のPSGと8オクターブ3重和音のFM音源(YM-2203)が装備され，合計6重和音までの幅の広い音を作り出すことができます．

また内蔵のカセット・レコーダは，デジタル部（MZ-2500のデータ等）とアナログ部(普通の音声)のトラックがわかれており，しかもアナログ部は内蔵スピーカで聞くことができます．

メモリ管理

MZ-2500は標準で192Kバイト(メイン・メモリ128Kバイト，グラフィックRAM64Kバイト)のRAMが装備されており，これを8Kバイトごとのブロックにわけて，CPUのメモリ空間の64Kバイトにマッピングしています．

そしてメモリの割り付けは，マッピングレジスタにメモリ・ブロックの番号を与えることによって行ないます．これを使えば，364Kバイト以上もある大きなデータをメモリ上に置くことができるので，大きなマップ・データを持つスクロール・ゲームや定石の量が多い思考型ゲームを作ることも，簡単に行なうことができます．

なお，ファイルの入出力などの基本的なルーチンはIPL ROM(32Kバイト)の中にあり，RAMとの切り換えも自由自在なので，手軽にディスクやテープを駆使したプログラムを作ることも可能です．

CPUにZ80Bを採用

MZ-2500では，CPUに**Z80B**を採用し，MZ-2500モードでは6MHzで動作するので，グラフィックが細かくなったりなどで多くなった処理も高速に処理します．

MZ-80B/2000との互換性

MZ-2500には，MZ-2500モードの他に，MZ-80Bモード，MZ-2000モードがあります．そして，両モードでは4MHzで動作し，ポートの役割り等もMZ-80B，2000それぞれの機能と同じになるので，今までのMZ-80Bや2000のソフトはすべて使用できます．

また，WICS，dB-IBASIC，EXAS-MZコンパイラなどのコンパイラも，MZ-80Bや2000モードで使うことができます．

さらにBASICでは，今までのSHARP-BASICに近いSUPER BASIC-S25と，マイクロソフト系のBASICに近いSUPER BASIC-M25が標準でサポートされており，BASICのみのプログラムの場合は少し改造するだけで，MZ-2500モードで使うことも可能です．

この他にもP-CP/Mの採用や漢字表示機能，通信機能などのさまざまな機能を搭載したMZ-2500は，まさに"SUPER MZ"と呼べる，ニューマシンです．

表1　MZ-2500仕様

CPU		Z80B(6MHz/4MHz)
ROM(システム)		32Kバイト
プログラム用RAM		128Kバイト 最大256Kバイト
グラフィック用RAM		64Kバイト 最大128Kバイト
RAM(PCG他)		14Kバイト
漢字ROM	第1水準	○
	第2水準	○
音楽機能		8オクターブ6重和音 内3重和音はFM音源
テキスト画面		80桁×25行/20行/12行 40桁×25行/20行/12行
グラフィック画面		640×400 4色(＊16色)/1面
		640×200 16色/1面(※2面)
		320×200 16色/2面(※4面)
		320×200 256色/1面(※2面)
日本語表示		40桁×25行/20行/12行
外部記憶		3.5インチFDD(640Kバイト)×2
インターフェイス	RS-232C	2チャンネル
	プリンタ	○
	マウス	○
	CRT	RGBリニア/RGBI/ビデオ
	I/Oポート	2(オプション)
	カセット	○(デジタル/アナログ)
	ジョイスティック	○(2ポート)
	外部フロッピー	○

表2　グラフィック画面構成

表示ドット数	使用CRT	表示画面数 64Kバイト / 128Kバイト	プレーン数	64Kバイト実装(V-RAM)	128Kバイト実装(V-RAM)
320×200	200/400	2 / 4	4 (16色)	重ね合わせ可能	セレクト
		1 / 2	8 (256色)		
640×200		1 / 2	4 (16色)		
640×400	400専用	1 / 不可	2 (4色)		
		不可 / 1	4 (16色)		

▶PC-1251などのポケコンの話題です．関係ない人は，次のページにJPしてください．マシン語を入力するときのチョットしたアイデアです．**NEW**をして，**DIM**文でメモリがほぼ0になるように，配列文字変数を定義してから，マシン語入門のモニタなどをロードして，マシン語を入力してください．入力してないところは，すべて&00なので，途中で入力をやめるときチェックしなくても，どこまで終わったかわかるし，なにかと便利です． P.S. くだらないことでゴメンナサイ．

(HALO C.C.)

パソコンDJ大成功!

編集部では「パソコンDJ」のロードについて，みなさんにご協力をお願いしていますが，おかげさまで多くの人からの報告をいただき，とても感謝しています．

すべての報告を紹介したかったのですが，誌面の都合でごく一部の人しか紹介できません．

ロードでエラーが出てしまった人は下記の成功例を参考にしてください．P

10月号 A1
S1 ホップ-スコッチ

レベルはフルボリュームで
●横田充洋

❶ホップ-スコッチ他
❷プレイヤー：パイオニア PL-340
デッキ：アイワ WX77
データ・レコーダ：日立TRQ-2400
テープ：ソニー HF30
❸L3モードのお化けミミズ，ザ・リアクターは少しやりにくかったのですが，4月号のSnighzer以外すべて成功しました．

いずれもドルビーはBタイプで，レベルはフルボリュームでした．

6月の号のバトル・ポッドはソノシートの初めの方にツメで凹みを付けてしまったのですが，根性で凹みを取ったのでやっとロードできました．そのときは拡張RAMがなかったので，テキスト・モードでロードしたのですヨ．

データ・レコーダに直接接続
●大山真一

❶ホップ-スコッチ
❷プレイヤー：ビクターSRP-5503
レコーダ：日立TRQ-1500
テープ：ノーマル
❸プレイヤーのカートリッジ出力を，直接データ・レコーダの入力に接続した．

ソノシートは静電気がすごかったので，洗濯仕上剤を水で溶いたものをガーゼに付け，よく絞ってからソノシートの両面をぬぐった．

ドーナツ盤の上に工作用紙で円盤を作って貼り付け，その上にソノシートをそれぞれセロテープで貼り付けた．この方式で4連勝(ホップ・スコッチ，PiOパズル，ザ・リアクター，バトル・ポッド)です．

10月号 B1
FM-7シリーズ チューダ

LPの上にソノシートを載せて
●坂本幸司

❶チューダ
❷プレイヤー：ソニーPS-X3
アンプ：オンキョーインテグラA-755
デッキ：アイワWXII
データ・レコーダ：富士通MB-27502
❸ターン・テーブルにLPを載せて，その上にソノシートを載せ，針圧は約3gぐらい．録音レベルは，最大でVUメーターの＋3dBぐらいで，ドルビーはOFF．ロードはPHASEを「REV」にしてレベルは「LOW」．テープはノーマル．

10月号 B2
PC-1245 Hunt Up Fruits

ソノシートを2枚重ねて
●植元一喜

❶Hunt Up Fruits
❷プレイヤー：PHOTO-SENSOR
デッキ：Lo-D D-J1
❸今回は直接ロードしたところ，なんと1回で成功！ソノシートは2枚重ねると静電気のせいかひっついてしまい，音が揺れたりしません．直接ロードするときは，ボリュームは7～8ぐらいがよいでしょう．それからテープのことですが，音楽用のじゃなくてコンピュータ専用のテープにすれば変わってくると思います．

大きめに録音して
●山田堂弘

❶Hunt Up Fruits，ザルガッソーシー
❷プレイヤー＋アンプ：オンキョーX-70
デッキ：ソニー TC-K96R
❸僕の場合は，ソノシートを切るのを少し失敗しましたが，それが余計によかったようです．ソノシートのゆがみを取るためには，四角のまま2箇所ミゾすれすれに切るのがよさそうです．

店から買うときは必ずソノシートを見て，キズやゆがみがないかよく見ること．ソノシートは使うときに切るといいと思います．ホコリは多少はOKです．ドルビーはOFF，VUメーターで0～＋3dBの間に合わせるとうまくいきます(RECLEVELは6ぐらい)．

ポケコンのときは，レベルがモロに影響しますから，とにかく大きめにテープに録音して，後から合わせる方がよい結果が出ます．高音，低音は真ん中に．

10月号 B3
PC-6000シリーズ ザルガッソー シー

ソノシートの4隅をテープで止めて
●菅原剛

❶ザルガッソー シー
❷プレイヤー：パイオニアPL-1030
アンプ：パイオニアCT-315
カセット・デッキ：パイオニアSA-7250
データ・レコーダ：アイワDR-1
❸LPの上面に水を少し付け，ソノシートを密着させます．そして4隅をテープで止め，プレイヤーにセットします．

ドルビーON，テープはノーマル(UDI)，その他はいじりませんでした．

ヘッドホン端子からレコーダへ
●大場浩徳

❶ザルガッソー シー
❷プレイヤー：Lo-D PS-10
デッキ：Lo-D D-550
データ・レコーダ：NECDR-330
❸そりのあるソノシートは少々針圧を重くして，下にLPかEPを敷く．デッキにダミーテープを入れ，録音状態にしてヘッドホン端子からデータ・レコーダのREC端子へ入れればOK．デッキはOUT PUTボリュームがあれば，耳で聞きながら調整すればよほどそりのあるソノシートでない限り，1発でロードOK．ドルビーはON，OFF関係なく，音質はフラット，テープも安価な物で結構．

10月号 C1
X1シリーズ ゼラートル

ロード・ルーチンを書き換えて
●中川英也

❶ゼラートル
❷シャープ ミニコンポ
❸レコードの上にテープで固定し，音量最大，音質は高の方へ最大で，ってみましたが，テープリード・エラーの連続でした．

そこで僕の思いついた方法は，BASICのロード・ルーチンの書き換えです．MONでモニタに入り，M0DC0で&H0DC0番地の内容を＋5～－5の範囲で変更してやります．僕はこの方法で2，3回書き換えて成功しました．ロードに成功したら，もとの値に戻すのを忘れずに！(初期値は&H2E)

10月号 D2
PC-1350 ザ・アルファベットタンク

ラジカセから直接ロード
●飯田弘昭

❶ザ・アルファベット タンク
❷プレイヤー：トリオKP-3021
アンプとして：ソニーCFS-99
❸ソノシートの本誌からのカットは，道具を使わずに素手で行なってます．

またデータ・レコーダは介せず，アンプとして使っているラジカセのヘッドホン端子やスピーカー端子から直接(ただし，変換プラグ，コード，CE-124etc.は使う)ロードして成功してます．

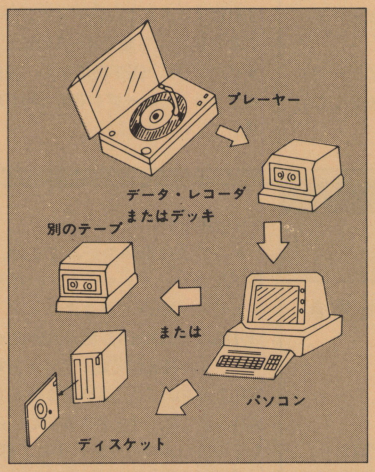
それからソノシートの下にLPレコードを敷いてやってます．

パソコンDJ ソノシートの使い方

今月の「パソコンＤＪ」には，カシオのポケコンPB-300/100のプログラムも収録しました．ぜひロードさせてみてください．Ⓟ

ソノシートを使う前に

★ソノシートを使うときには，ソノシートを破ったり，傷を付けたりしないように，ミシン目に沿って数回折り曲げてから，注意して切り取ってください(ソノシートが読み込めなくてもお取替できませんのでご注意ください)．
★ホコリもロード・エラーの原因になります．カセットに録音する前にホコリをなるべく取っておいてください．
★ソノシートは何度も聴く前に必ずカセットテープに録音しておいてください．
★ソノシートは通常のレコードとは大きさが違いますので，プレイヤーのフル・オートのモードでは正常に動作しません．マニュアルのモードで使ってください．
★いったんパソコンにロードしてOKとなった場合は，パソコンから別のカセットやディスケットにセーブしてください．



録音内容

A1 S1 (1200ボー) センシブル・タイム

(p.72)〔3′06″〕
オブジェクト・プログラムです．
★ロードおよび実行方法
MOTOR OFF, 1 RETURN
CLEAR, &H4000 RETURN
LOADM"sen/sub" RETURN
LOADM"sen/main" RETURN
で２つのマシン語をロードし
EXEC&H5000 RETURN
で実行します．
★セーブ方法
SAVEM"sen/sub", &HB200, &HC9FF, &H5000 RETURN
SAVEM"sen/main", &H4D00, &H7A85, &H5000 RETURN

B1 FM-7シリーズ ビデオ君

(p.65)〔3′15″〕
オブジェクト・プログラムです．
★ロードおよび実行方法
LOADM"VID DATA" RETURN
LOADM"MAIN" RETURN
で２つのマシン語をロードし
EXEC&H5000 RETURN
で実行します．
★セーブ方法
SAVEM"VID DATA", &H1000, &H3F8F, 0 RETURN
SAVEM"MAIN", &H4D00, &H7A0F, &H5000 RETURN

B2,C1 PC-6000シリーズ(1200ボー) ザグゼツ

(p.49)〔21″+1′04″〕
B面とC面に録音してあります．
★ロードおよび実行方法
モード：2　ページ数：3
CLOAD RETURN
でB面のBASICをロードします．
RUN RETURN
で自動的にC面のマシン語をロードして実行するようになっています．
★セーブ方法
CSAVE"saxez" RETURN
でBASICをセーブします．
PiOモニタ('85年９月号掲載)から
SA000, B455, sa RETURN
でマシン語をセーブします．

C2 PC-1350 PORTABLEヤキュウケン

(p.140)〔1′22″〕
★ロードおよび実行方法
CLOAD ENTER
でプログラムをロードし
RUN ENTER
で実行します．
★セーブ方法
CSAVE"PORT" ENTER

C3 PB-300/100 WALK & GET

(p.150)〔1′15″〕
★ロードおよび実行方法
MODE 1
CLEAR EXE
VAC EXE
DEFM7 EXE
LOADA EXE
でロードし
MODE 0
S (SHIFT) **O**
で実行します．
★セーブ方法
MODE 1
SAVEA"W&G" EXE

D1,D2,D3 PC-8001mkⅡ/SR 3Dタンク・コンバット

(p.60)〔48″+53″+1′54″〕
PC-8001mkⅡ版のBASICがD１に，PC-8001mkⅡSR版のBASICがD２に，mkⅡ版，SR版共通のマシン語がD３に録音してあります．
★ロードおよびセーブ方法
PC-8001mkⅡ版
D１のmkⅡ版BASICを
CLOAD"tank" RETURN
でロードし，
CSAVE"tank" RETURN
でセーブします．
次にD３のマシン語を
MON RETURN
L RETURN
でロードし，
WC180, D8AF RETURN
でBASICの後にセーブします．
PC-8001mkⅡSR版
D２のＳＲ版BASICを
CLOAD"tank：s" RETURN
でロードし，
CSAVE"tank：s" RETURN
でセーブします．
次にD３のマシン語を
MON RETURN
SEA9D RETURN
FF RETURN
L RETURN
でロードし，
WC180, D8AF RETURN
でBASICの後にセーブします．
★実行方法
PC-8001mkⅡ版
CLOAD"tank" RETURN
RUN RETURN
で自動的にマシン語をロードして実行するようになっています．
PC-8001mkⅡSR版
CLOAD"tank：s" RETURN
RUN RETURN
で自動的にマシン語をロードして実行するようになっています．

編集部からのお願い

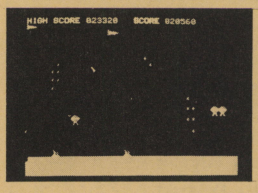
PiO編集部では，パソコンDJの内容についての感想や希望，およびロードの状況についての報告をお持ちしています．下記の要領でお寄せください．

❶今回ロードさせてみたプログラム名とロードの成否．
❷使用機材(アンプ，プレイヤー，レコーダなど)．
❸ソノシートを再生するときの技術的アイディア，今後のソノシートで供給してほしいプログラム，その他，ご意見，ご希望などございましたらお書きください．

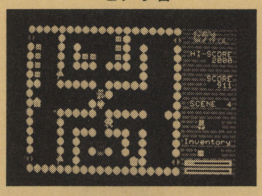
送り先

〒151　東京都渋谷区代々木1-37-1
ぜんらくビル5F
㈱工学社PiO編集部「ソノシート」係

センシブル・タイム

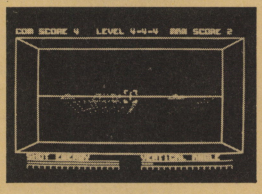


ビデオ君

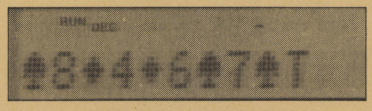


ザグゼツ

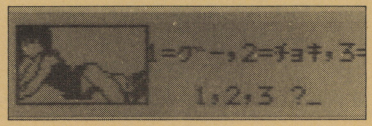
3Dタンク・コンバット



WALK & GET



PORTABLEヤキュウケン



パソコンDJソノシート
ナレーション

SIDE A

Hi, PiO readers, this is Susan Blewett, nice to be with you again. How are you ?
The new telecom machines from Hitachi will soon be introduced. They are MB-S1/15 priced at 148,000yen and MB-S1/45 priced at 298,000yen. With those new machines, various overseas and domestic database services such as TeleStar will become just a touch-of-the-button away. BBS, chat,electronic-mail,electronic-conference, and other exciting features are available for you. What's more, an optional modem-card will get you to an easier logging-on.
Of course the machines can be used as a stand-alone micro. Both will be released in December.
I hope you will find another fantastic world with the S1 series!
Well, today we'll start the longest war that mankind has ever had.. the new sapjens vs. the old. You are the keyman who has to decide which is to survive in the "SENSIBLE TIME" for the S1 series.

SIDE B

Do you feel like being a spy?
Agents must be good at advanced technology, too. So, please enjoy "MR. VIDEO"for the 007, I mean, FM-7 series.
Coming up next is a shooting game "SAXEZ" for the PC-6000 series. Let's smash up the UFOs, I know it's no sweat for you!

SIDE C

How many targets have you shot down? Here comes some more.. so keep attacking.
Here we present you with a game for PC-1350 called "PORTABLE YAKYU-KEN." Sit tight,or you'll be stripped off! Oh, I don't want to watch.
Five theives are in a diamond mine. You have to help them take the jewels out of "WALK & GET" for PB-300 and PB-100.

SIDE D

Here comes your favorite upgraded with new features, the "3D TANK COMBAT" for PC-8001mkII and SR. Let's begin with the BASIC program for mkII.
Next, the BASIC program or SR.
OK, now the machine language program for both mkII and SR.
That's all for this month. Now that, winter in here. Are you going to hibernate with your computers? Keep warm. Bye bye.

SIDE A

ハイ，PiO読者の皆さん，スーザンです．またお会いできてうれしいわ．ごぎげんいかが？
さて，日立から新しい通信パソコン2機種が間もなく発売になります．ひとつはMB-S1/15で143,000円，もうひとつはMB-S1/45で298,000円．これらのマシンでは，TeleStar（S1クラブ）をはじめ国内外の各種データサービスをスイッチオンするだけで手軽にアクセスできます．また，BBS，CHAT，電子メール，電子会議など，たくさんのことが可能です．さらに，オプションのモデムカードでアクセスも容易になります．もちろん2機種ともスタンドアロンで通常のパソコンとして使用可能．両方とも12月に発売予定です．ぜひ，S1シリーズでまたひとつファンタジーワールドを経験してみてください．
さて，今日は人類始まって以来の一大戦争が起こります．S1シリーズの「SENSIBLE TIME」．新人類対旧人類，さあどちらが生き残るかの鍵を握るのは君だ！

SIDE B

スパイごっこしてみない？エージェントは先端技術にも精通していなくちゃね．では007の，おっと違った，FM-7シリーズの「ビデオ君」にいってみましょう．
次のゲームはPC-6000シリーズのシューティング・ゲーム「SAXEZ」．さあUFOを撃ち落とせ！こんな君には朝飯前だよね．

SIDE C

いくつくらい撃ち落とせたかな？ほら，まだ来るわよ，がんばって．
お次はPC-1350の「PORTABLEヤキュウケン」です．しっかりやらないとハダカにされちゃうわよ．そんなの見たくないなあ．
ダイアモンド鉱山に入りこんだ5人の盗賊．彼らに手を貸して宝石を取れ．PB-300/100の「WALK&GET」．

SIDE D

皆さんおなじみの「3D TANK COMBAT」がPC-8001mk/SR用にグレードアップされました．ではまずmk IIのBASICプログラムから始めましょう．
次はSRのBASICプログラムです．
OK，それではmk IIとSRのマシン語プログラムです．
今月はこれでおしまい．もう冬だわね．みんな，コンピュータ抱えて冬眠するのかな？あったかくしててね．バイバイ．

注：ソノシートの損傷による返本は原則として受け付けません．ご容赦ください．

PiO マイコン人生相談室

ピオ・ルーム

マシン語のロード方法は？

㊐Q1.PC-8801やPC-9801で，ディスクBASICの"BSAVE"，"BLOAD"やFM-7などでの"SAVEM"，"LOADM"と同じようにROM BASICからマシン語を読み込んだりする方法を教えてください．
Q2.同じくPC-8801やPC-9801で，CPUをV30やZ80Bと差し換えると速度がアップするということを聞きました．本当でしょうか？　埼玉県　ゼブラのマッキー

▶A1.PC-8801やPC-9801のROM BASICには，マシン語をロードしたりセーブしたりする命令はありません．モニタからでなければロード，セーブはできません(マニュアルのMONコマンドの項をよく読んでください)．

実際にはマシン語，BASICプログラムの順にセーブしておき，まずマシン語をモニタからロードし，BASICに戻ってからBASICプログラムをロードしてRUNする，という方法がよく使われます．

しかしこれではモニタとBASICの間を行ったりきたりするので，とても面倒です．どうにかしてBASICプログラムでマシン語プログラムをロードさせてみたいですね．

そこで，モニタ・モードに入るための**MON**コマンドをBASICプログラムの中に組み入れる方法を考えてみましょう．

MONコマンドはBASICプログラム中にも入れることはできますが，ただプログラム中に入れただけではモニタ・モードでコマンド待ちの状態になっただけです．

そのため，コンピュータにキー入力があったかのように思わせる必要があります．ということは，キーバッファ(キー入力があったときにどのキーが押されたのかを覚えておくための場所)に何か書き込んでやればよさそうです．

モニタでテープからマシン語プログラムを読み込むには，"**R1**："コマンドを使います．実際には**R1**：[RETURN]と入力しますね．そして読み終わったら[CTRL][B]でBASICに戻ります．

すなわち，**リスト1**のようにすればよいわけです(PC-8800シリーズ用)．文字変数IN$の内容を換えれば，いろいろと応用できるでしょう(ただし文字列の長さは31文字までです)

A2.　CPUを差し換えただけではダメです．なぜなら，CPUが速くなっても他のLSIやICがそのスピードに追いつかないからなのです．

ですから，CPUを速いものにするなら周辺のLSI等をその速さに合わせなければならないし，ソフトウェアでタイミングを合わせているものはその部分のプログラムも作り換えなければ正常に動作しないと思います．　(T.T)

リスト1　マシン語のオート・ローダ

```
100 IN$="R1:"+CHR$(13)+CHR$(2)
110 L=LEN(IN$)
120 FOR I=1 TO L
130 POKE &HEFD8+I,ASC(MID$(IN$,I,1))
140 NEXT I
150 POKE &HEFCD,L-1:POKE &HEFCE,31
160 MON
```

巨大なプログラムは？

㊐Q1.PC-8801mkⅡSRを持っていますが，ディスクBASICでA000H～のマシン語を入力しようとすると，そこにはディスク・コードらしきものが入っていました．

しかし，A000H～のゲームはたくさんあります．どうしたら入力できるのでしょう．

ちなみに，無理にディスクにセーブしたら暴走しました．

Q2.PUT文でのキャラクタの作り方がわかりません．教えてください(GET文を使わずに)．

Q3.コピーサービスをやっていると聞きました．どうやったらコピーサービスを受けられるのでしょうか．

Q4.来年の年賀はがきは何番が当たりますか？　名古屋市　Wブラザーズ No.2のた

▶A1.NECのシステム・ディスクでは残念ながら入力することはできません．ROM BASICで入力し，テープにセーブしてください．㊐さんの場合は暴走だけで済んだようですが，大切なディスク・ファイルが壊れてしまうこともあります．

A2.**PUT**文や**GET**文のデータは，どのように変数に格納されているのでしょうか．変数を**PRINT**文でのぞいてみると，いろいろな数値が入っています．

もし，A%(0)から始まる配列変数にデータが入っているとします．まず，A%(0)には横のドット数，A%(1)には縦のドット数，そしてA%(2)からキャラクタのデータが入っています(**表1**)．

例として，白黒モードで図1のような14×9ドットのキャラクタを考えてみましょう．配列変数名はA%です．

これを表にまとめたのが**表1**です．ただしこのままではまだわかりにくいので，キャラクタを16×9ドットとして考え，横8ドットごとに16進数のデータにし，表にまとめたのが**表2**です(変数内では左8ビットが下位，右8ビットが上位になるのに注意)．

これで変数の値とキャラクタのデータとの関係がわかっていただけたと思います．

例では白黒モードで説明しましたが，カラーモードの場合はキャラクタのデータ量が3倍になり，まずデータ1がB(青)，R(赤)，G(緑)の順に格納され，次にデータ2がR，G，Bの順に…と格納されていくのです．

A3.コピーサービスについては，(株)工学社　営業部(TEL:03-375-5784)までお問い合わせください．

A4.ピオ・ルーム内にあるPC-8801nkⅡSR様におうかがいをたてたところ，"2"という数字が"縁起がよい"とのことでした．残念ながらそれ以上のことはお答えになりませんでした．　(T.T)

図1　キャラクタ例

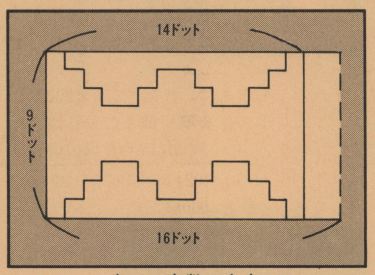


表1の変数の内容

変数名	10進表示	16進表示	内　容
A%(0)	14	0E	横ドット数
A%(1)	9	09	縦ドット数
A%(2)	1152	0480	キャラクタ・データ1
A%(3)	3267	0CC3	キャラクタ・データ2
A%(4)	−25369	9CE7	キャラクタ・データ3
A%(5)	−769	FCFF	キャラクタ・データ4
A%(6)	−769	FCFF	キャラクタ・データ5
A%(7)	−769	FCFF	キャラクタ・データ6
A%(8)	−25369	9CE7	キャラクタ・データ7
A%(9)	3267	0CC3	キャラクタ・データ8
A%(10)	1152	0480	キャラクタ・データ9

表2　キャラクタ・パターン

左8ドット	右ドット	左ドット	右ドット
&H80	&H04	&HFF	&HFC
&HC3	&H0C	&HE7	&H9C
&HE7	&H9C	&HC3	%H0C
&HFF	&HFC	&H80	&H04
&HFF	&HFC		

Kコンパイラはいつ発売されたの？

㊐FM-7用のKコンパイラはどの本に載っていますか？　金沢市　芝田光生

▶Kコンパイラの最新バージョン(V3.6)は"FM-7/11活用研究[1](第2集ではない．価格¥2,500)にのp.81に記載されています．ただし1箇所バグがありまして，**リスト5**のランタイム・ルーチンの4D09Hは20Hではなく39Hです．　(R.E)

8085の命令について

㊐8805というCPUはあまり使われていないので知っている人も少ないと思われますが，現在でもそのCMOS版の"80C85"はPC-8201，FP-200で使われています．

さてこの8085ですが，実はZ80も持っていない命令が2つあるのです．"RIM"(マシン・コードは20H)，"SIM"(30H)がそれなのですが，この命令の意味がまったくわかりません．　小牧市　岩田秀己

▶10月号p.17のくわあずさんへ．私のいとこの話によると，あなたは私のいとこの知り合いだそうですが…．あなたの周囲に湯○太一とゆうあほな男はいませんか？もしそうだとしたら，世間て広いようで狭いんですねー．1245のLCDみたく．　P.S.　他誌の話で誠に恐縮ですが，B○○P誌7月号p.138を見て驚いたのは私だけでしょうか？　(YUKIKOさんとフォウ・ムサラメに憧れるMYOHBAN)

▶RIM (READ INTERRUPT MASKの略)とは，割り込みマスクの内容をアキュムレータに入れるものです．

またSIM (SET INTERRUPT MASK)は，RIMとは逆にアキュムレータの内容を割り込みマスクに入れるものです．

どちらも8085の機能を特徴づける命令ですが，割り込みに関する命令なので通常のプログラミングにはあまり必要はないと思います．(R.E)

画面の重ね合わせ?

㊐MZ-1500を使っていますが，PCGの重ね合わせがわかりません．他のマイコンでは2画面持っているとか聞いていますが，1500ではそういうこともないようだし，どうしたらいいのでしょうか．

それからもう1つ，1500で640×200ドットにするには中身を取り換えなければダメでしょうか．　広島県　梶山俊一郎

▶MZ-1500には，1024個のPCGを持っています．このうち1000個を使ってグラフィックを表示しているので，グラフィック画面とPCGキャラクタとの重ね合わせはできないし，PCGキャラクタ同士を重ね合わせることもできません．

しかしMZ-1500はこのPCG用画面と，テキスト用の画面の2つの画面を持っていて，これらを重ね合わせて表示させることができ，しかもどちらを優先的に表示させるかも自由に決められます．

またMZ-1500で640×200ドットはできないか，ということですが，恐らくハードウェアやソフトウェアをいじらなくてはとうてい無理だと思います．しかもそれはとても手間がかかり，危険です．(R.E)

ZEPLISⅡについてお答えします

㊐PiO'85年9月号のこのコーナーで，MZ-700/1200・80K/C用の"ZEPLISⅡ"がMZ-1500では動作がおかしくなるとありましたが，そんなことはありません．

MZ-1500では，モニタにジャンプすると$C000～$C02Fをクリアするためのプログラムが転送されます．

ところで，この部分はZEPLISⅡでは敵の移動データにあたり，ロードした後に一度モニタに戻るとデータが破壊され，敵の動きがおかしくなります．

MZ-1500のユーザーは，このことを注意して入力すればちゃんと動きます．特にチェックサムを調べた方がいいでしょう．　奈良県　上野博史

▶どーもすみません!!　ふ～ん，MZ-1500では$C000～$C02Fを使っていたのですか．それは知らなかった．

このことについては，上野さんの他にも大阪市の福井輝成さん，香川県の鍛谷慎也さんからも同様のお手紙をいただきました．どうもありがとうございました．

特に福井さんからはMZ-1500用の入力方法，鍛谷さんからはPiO 9月号の"ZEPLISⅡの改造"(p.119)での入力方法をお教えいただきました．

MZ-1500での入力方法

❶BASICを起動し，**NEW ON 2** CR **LIMIT $ A4FF** CR を実行し，モニタから入力し，ジャンプ・アドレスを$EAA7にしてセーブする．

❷リセット・ボタンを押して，ROMモニタからチェックサム・プログラム，ZEPLISⅡのプログラムを順にロードしてチェックサムを確認する．間違いがあれば❶に戻る．

❸もう一度BASICを起動し，**NEW ON 2** CR，**LIMIT $ A4FF** CR を実行し，モニタから$A56A，$A5EE，$A6F4を$6Aに，$A56B，$A5EF．$A6F5を$E9に書き換えてからジャンプ　アドレスを$A500にしてセーブする．

ZEPLISⅡの改造について

❶BASICモニタからプログラムをロード．

❷変更を行なう．

❸QDにセーブ．

❹リセット・ボタンを押す．

❺ROMモニタから改造プログラムをロード．(K.W)

Eモニタのロリケータについて

㊐Eモニタについてですが，リロケータを使ってディスクにセーブしましたが(モード4，ページ1)，LOAD，SAVE，FILESなどのコマンドが使えなくなってしまいます．

これはもちろんBコマンドでBASICに戻ってからのことですが，Eモニタ自身のコマンドも少しおかしいのです．なぜでしょうか．どうか教えてください．　富山県　OFF COURSEすきじゃ

▶Eモニタは，EE00H～にあります．ところが，ここの部分はPC-6000シリーズではディスクBASICがワーク・エリアとして使っているのです(詳しいことはマニュアルをよく見てください)．

そのため，ディスクBASICから直接Eモニタをリロケートしようとしてもできないのです．

ですから，Eモニタをリロケートするには，カセットBASIC(モード1か2)で行なってください．ただし，ディスクBASICが使うエリアは相当大きいので(マニュアルにどのくらい使うのか載っています)，リロケートするアドレスに注意してください．ディスクBASICのワークエリアとEモニタが少しでも重なっていると，正常に動作しないばかりか，大切なディスク・ファイルが破壊される可能性もあります．(K.W)

PB-100でマシン語が使えないわけは?

㊐Q1.なぜPBシリーズではマシン語が使えないのですか？

Q2.PC-1245の画面は大きくできないのですか？　小田原市　内田大輔

▶A1.PiO BOXなどでも何回かPBシリーズでの隠しコマンドが載っていますが，マシン語を使うのに必要なPC-12シリーズの**POKE**，**PEEK**，**CALL**に相当するコマンドが見つかっていません(もともと持っていないのかもしれませんが)．

そのため，メモリの中を直接見たり，書き換えたり，マシン語プログラムを実行させることができません．だからマシン語が使えないのです．

A2.できます．まず虫メガネを用意してください．それで画面を見ると…ほら大きくなったでしょう？(ど～も失礼しました～)．

まあ冗談はさておき，大切なポケコンをバラバラにしてLCDをより大きなものと取り換えてやれば何とかなりそうですが…．

しかし，この方法では16行×1行という表示サイズは結局変わりありません．仮にPC-1350のように24行×4行のLCDと交換してみても，特別なソフトウェア(LCDドライバ・ルーチン)が必要になります．ポケコンでは内部ROMの変更はできないので，このプログラムをRAM上に載せなくてはならず，恐らくメモリが足りなくなってしまいます．

他にRS-232Cインターフェイスを作って他のパソコンとつなぐ，という方法もあることはあるのですが，これではいくらなんでも"ポケコン"とは呼べなくなってしまいますね．

ポケコンの最大の利点は"小さい"ことにあるのですから，画面が小さいのは仕方ないのでは？　(Y.K)

ポケコンマシン語の互換性は?

㊐シャープのポケコンのPC-12，13，14，15のそれぞれのシリーズに関して，マシン語レベルでの相互換性がどれとどれにあるかを教えてください(ただし，内部ROMやアドレスの違いなどは除く)．　西宮市　SAM

▶ポケコンのマシン語は，大きく分けて2つあり，PC-1500/01と他のPC-12，13，14とに分けられます．この2つに関する互換性は，**Z80**と**6809**ぐらいの差はないにしても，命令体系が違っています．

また各シリーズ内での互換性も，バージョンの違いなどの理由で，Aの機械で動いたのにBの機械では動かなかった…ということもあります．

PC-12，13，14のマシン語命令は"ポケコン・マシン語入門"に書いてありますが，中にはマシン語自体を使えない機種もあります．

なお，PC-12，13，14では，内部や外部ROM内ルーチンと使っていない物ならば，多少変更するだけで移植することができるでしょう．

ただしパソコンの移植と同じように，そのプログラムをよく解析しておかないと，かなり難しいと思います．

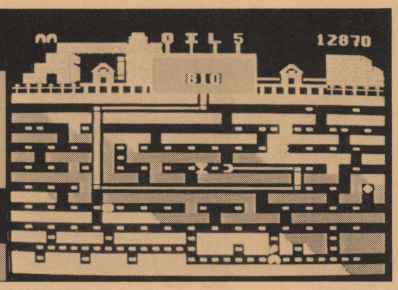
そのためにも，マシン語で投稿される方は，なるべく詳しいアドレス・マップやワーク・エリア表を付けて投稿してください．(Y.K)

ゲームの㊙テクニックを大公開!

パーフェクト・テクニック

オイルズ・ウエル　コンプティーク

X1/C/F/turbo



テキサス男も熱狂した，石油長者のアメリカンドリーム・ゲームの原点とも言える本格的アクションゲームが、このオイルズウエルだ!

何層にもわかれた地中のオイルペレットを目指し，堀って堀って堀りまくる。しかし，一刻の油断も許されない．怪物ウージーズに大切なパイプを食べられてしまう．ウージーズを取って一安心．地雷をかわして危機一髪．そんなスリリングなオイルズウエルの必殺テクニックと㊙テクニックを，読者の皆様にだけこっそり教えちゃいましょう．

スムーズに動くには!

たとえば，図1のような場所にドリルビットがあるときに[2]キーを押すと，図2のように次の角で下に折れます(これはどこでも同じです)．つまり，ドリルビットをスムーズに動かすには，自分の曲がりたい角の前でキーを押せばよいのです．そうすれば，行きすぎて何度も戻ったりすることもないわけだ!!

でも，早く押しすぎると手前の角で曲がってしまうので気を付けて!!

ゴブレットは逃さずに!

図3のように，画面上にゴブレットが出てきたときは，必ず取ること．高得点のボーナスが得られます(10,000点につき，ドリルビットが1機増えるということも忘れずにネ!)．

急がば回れ!

図4のように取るのが難しいドットは，遠回りしてでも取り易い方法で取ること．決して無理してはダメですよ!

ピンチの切り抜け方

図5のように地雷とウージーズが一緒に出てきた場合に，ウージーズを取ろうとしてあわててもとに戻ると，地雷に当たってやられてしまいます．そこでこんな場合には，図6のように地雷の反対側からウージーズを取るようにしましょう．

ただし，図6のような場合でウージーズを取るときは，パイプを伸ばしすぎると地雷に触れてしまうので気を付けてね!!

㊙テクニック

いよいよ，ハイ・スコアのための㊙テクニックです(これを教えてもいいだろうか)．ちょっとせこい手なんですが，「タイムは有効に使おう!」ということなんです(これがポイントなんだ)．

このゲームでは，画面上にあるすべてのオイルペレットを取れば次の面に変わりますが，まだタイム(画面の真ん中上部に表示)が残っているときは，なんだかもったいない気がしませんか? それでは，そのせこい㊙テクニックを教えてあげましょう．

まず，出発点近くのオイルペレットを1つだけ残しておきます．そして他のオイルペレットを取りつくしてください(図7)．

さて，すべて取りつくしたところで，まだ380もタイムが残っています．これを無駄にするのはもったいないですね．そこで，残りタイムが000になるまでゴブレットやウージーズを取りまくったら，最初に残しておいたオイルペレットを取ってください(図8)．

しかし，この際あまり得点かせぎに夢中になっているとタイムが000になってしまい，タイム・オーバーになりがちです．充分気を付けて!!

以上のテクニックを覚えたら，いざ実戦．石油長者を目指し，堀って堀って堀りまくろう!

表1　主なキャラクタ

キャラクタ	内容	キャラクタ	内容
ドリルビット	ゲーム・スタート時3個あり，10,000点ごとに1個増える．990カウント(タイム内)にクリアできないと1個減ります．	ウージーズ	ドリルのパイプ部分に当たるとドリルが1つ減ります．ドリルで取ってください．
オイル・ペレット	画面上にある白い点(石油)．	地雷	ドリルで地雷を取るとドリルが1個減ります．うまくよけてください．パイプに触れても関係ありません．
ペトロミン	画面上で点滅している大きめの丸いもの．これを取るとウージーズの動きが一定時間遅くなります．	ゴブレット	ゴブレットを取るとボーナス点1,000点が加算されます．取らないとただパイプを通り抜けるだけです．

図1

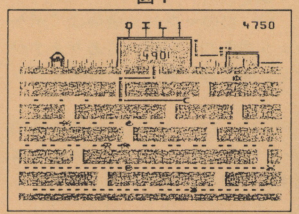


図2

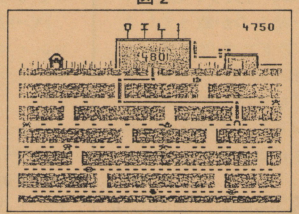


図3

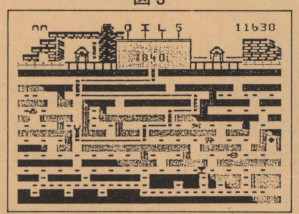


図4

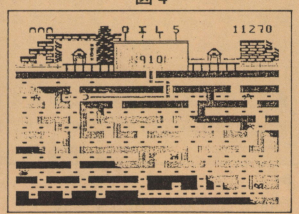


図5

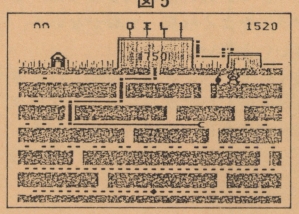


図6

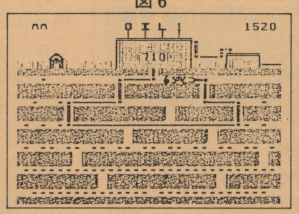


図7

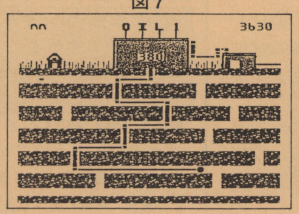
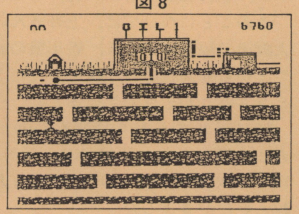


図8



▶PiO'85年10月号のPiOパーツにあったHorizons氏のCASTをMZ-700+PCGで作り始めました．PiOパーツのストーリーを使ったり，他機種のプログラムを移植したりするとき，他の人も作っていて，先を越されるんでは?という心配感がありませんか．特に私は技術が未熟なため，制作に時間がかかりとても不安です．「制作中情報」みたいなのを作ってくれたらいいのにと思います(2箇月おくれじゃ役にたたないのかなあ?)

(QDかFDが欲しいけど金のない塩尻哲生)

PC-8001/mkII, PC-8801/mkII (全モード共通)

マシン語プログラム2本ですが，アドレスが違うだけで同じ内容のプログラムです．メモリ・エリアが重ならないように使いわけてください．

実行させると最初にプリンタ出力の有無を聞いてくるので，プリンタに出力したいときは**L RETURN**と入力してください．次にスタート・アドレス，エンド・アドレスを“，”で区切って入力してください．

プリンタに出力しない場合は256バイト毎に表示が止まるので，次に進むときは**RETURN**キーを押してください．なお，このときに**STOP**キーを押すと，このプログラムを抜け出し，BASICに戻ります．

各チェックサム プログラム掲載号

機　種	掲載号	次回掲載予定
PC-6001/mkII/6601, Jr.用	'85年9月号	'86年2月号
FM-7/8, LEVEL3, MZ-700-K/C用	'85年10月号	'86年3月号
X1, MZ-80B & 2000用	'85年11月号	'86年4月号
PC-8001/mkII/8801用	'85年12月号	'86年5月号
PASOPIA/FP-1100用	'85年8月号	'86年1月号

PC-8000シリーズ(Nモード)用チェックサム プログラムリストI

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
8100 3A 40 00 FE A0 28 1E 3E 0C CD 18 00 3E 50 CD A3 :8B
8110 09 3E 19 CD D7 09 AF CD C9 07 21 8A 1B 11 96 EC :B2
8120 01 49 EB 18 19 21 01 19 22 B2 E6 AF 32 B9 E6 01 :DC
8130 19 50 CD 6B 6F 21 C8 5F 11 B9 E9 01 4C E6 22 20 :80
8140 F2 ED 53 22 F2 ED 43 24 F2 11 35 83 CD 90 82 2A :5E
8150 20 F2 22 26 F2 CD 08 83 2A 22 F2 7E FE 6C 28 04 :F6
8160 FE 4C 20 04 3E 01 18 01 AF 32 3C F2 11 0C 83 CD :42
8170 90 82 2A 20 F2 22 26 F2 CD 08 83 ED 5B 22 F2 CD :09
8180 DA 82 7D E6 F0 6F 22 28 F2 13 CD DA 82 7D E6 F0 :E9
8190 6F 11 10 00 19 22 2A F2 CD F7 82 CD F7 82 11 29 :AD
81A0 83 CD 90 82 AF F5 3E 2B CD 18 00 F1 CD A5 82 F5 :2E
81B0 3E 20 CD 18 00 F1 3C FE 10 20 EA 11 2F 83 CD 90 :A8
81C0 82 CD F7 82 06 10 21 2C F2 AF 77 23 10 FC 06 10 :88
81D0 2A 28 F2 C5 CD 9A 82 3E 20 CD 18 00 0E 00 06 10 :59
81E0 11 2C F2 7E CD B5 82 81 4F 1A 86 12 13 3E 20 CD :71
81F0 18 00 23 10 EE 3E 3A CD 18 00 79 CD B5 82 CD F7 :D7
-----------------------------------------------------
Sum  DC 65 78 0F 59 64 44 18 B5 84 B5 C5 69 0D C9 FA :CD

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
8200 82 ED 5B 2A F2 CD 02 83 28 03 C1 10 C6 06 38 3E :76
8210 2D CD 18 00 10 FB CD F7 82 11 2F 83 CD 90 82 E5 :EA
8220 21 2C F2 06 10 0E 00 7E CD B5 82 81 4F 3E 20 CD :E0
8230 18 00 23 10 F2 E1 3E 3A CD 18 00 79 CD B5 82 CD :C5
8240 F7 82 E5 2A 24 F2 7E E1 B7 20 0E 3A 3C F2 B7 28 :29
```

```
8250 08 2A 24 F2 36 01 C3 98 81 E5 2A 24 F2 7E B7 20 :D5
8260 06 2A 20 F2 CD 08 83 E1 38 09 ED 5B 2A F2 CD 02 :EF
8270 83 20 0B 3A 40 00 FE A0 C2 81 00 C3 1A 4B 2A 24 :7F
8280 F2 AF 77 2A 28 F2 11 00 01 19 22 28 F2 C3 98 81 :9F
8290 1A B7 C8 CD 18 00 13 18 F7 C9 F5 7C CD B5 82 7D :5B
82A0 CD B5 82 F1 C9 F5 E6 0F C6 30 FE 3A 38 02 C6 07 :DD
82B0 CD 18 00 F1 C9 C5 F5 47 E6 F0 0F 0F 0F 0F CD A5 :24
82C0 82 78 CD A5 82 F1 C1 C9 FE 30 D8 FE 3A 38 05 FE :E2
82D0 41 D8 D6 07 D6 30 FE 11 3F C9 21 00 00 1A CD F1 :0C
82E0 82 CD C8 82 38 09 29 29 29 29 B5 6F 13 18 EE 1A :D5
82F0 C9 FE 61 D8 D6 20 C9 3E 0A CD 18 00 3E 0D CD 18 :1C
-----------------------------------------------------
Sum  24 2A 49 67 A3 A8 7F DB 8A 61 81 63 B2 36 FB F6 :4B

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
8300 00 C9 E5 B7 ED 52 E1 C9 2A 26 F2 E9 53 54 41 52 :B3
8310 54 20 41 44 44 52 45 53 53 2C 45 4E 44 20 41 44 :22
8320 44 52 45 53 53 20 3F 20 00 41 64 64 20 00 00 53 :9C
8330 75 6D 20 20 00 43 29 52 54 20 20 20 4C 29 50 54 :AD
8340 20 20 20 3A 00 87 87 87 87 57 CD 53 83 B2 57 83 :3C
-----------------------------------------------------
Sum  2D C8 AB A8 84 8E 15 15 58 0A 88 0E 86 6F 29 C0 :5A
```

PC-8000シリーズ(Nモード)用チェックサム プログラムリストII

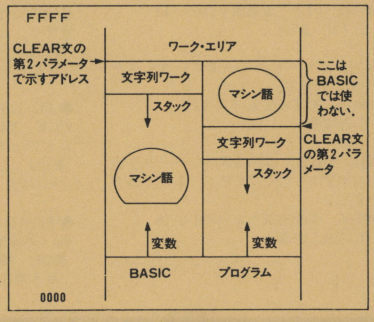
```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
E000 3A 40 00 FE A0 28 1E 3E 0C CD 18 00 3E 50 CD A3 :8B
E010 09 3E 19 CD D7 09 AF CD C9 07 21 8A 1B 11 96 EC :B2
E020 01 49 EB 18 19 21 01 19 22 B2 E6 AF 32 B9 E6 01 :DC
E030 19 50 CD 6B 6F 21 C8 5F 11 B9 E9 01 4C E6 22 20 :80
E040 F2 ED 53 22 F2 ED 43 24 F2 11 35 E2 CD 90 E1 2A :1C
E050 20 F2 22 26 F2 CD 08 E2 2A 22 F2 7E FE 6C 28 04 :55
E060 FE 4C 20 04 3E 01 18 01 AF 32 3C F2 11 0C E2 CD :A1
E070 90 E1 2A 20 F2 22 26 F2 CD 08 E2 ED 5B 22 F2 CD :C7
E080 DA E1 7D E6 F0 6F 22 28 F2 13 CD DA E1 7D E6 F0 :A7
E090 6F 11 10 00 19 22 2A F2 CD F7 E1 11 29 :6B
E0A0 E2 CD 90 E1 AF F5 3E 2B CD 18 00 F1 CD A5 E1 F5 :4B
E0B0 3E 20 CD 18 00 F1 3C FE 10 20 EA 11 2F E2 CD 90 :07
E0C0 E1 CD F7 E1 06 10 21 2C F2 AF 77 23 10 FC 06 10 :46
E0D0 2A 28 F2 C5 CD 9A E1 3E 20 CD 18 00 0E 00 06 10 :B8
E0E0 11 2C F2 7E CD B5 E1 81 4F 1A 86 12 13 3E 20 CD :D0
E0F0 18 00 23 10 EE 3E 3A CD 18 00 79 CD B5 E1 CD F7 :36
-----------------------------------------------------
Sum  9A 23 78 CD 59 64 02 77 B5 84 73 24 C8 2A E6 FA :DA

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
E100 E1 ED 5B 2A F2 CD 02 E2 28 03 C1 10 C6 06 38 3E :34
E110 2D CD 18 00 10 FB CD F7 E1 11 2F E2 CD 90 E1 E5 :07
E120 21 2C F2 06 10 0E 00 7E CD B5 E1 81 4F 3E 20 CD :3F
E130 18 00 23 10 F2 E1 3E 3A CD 18 00 79 CD B5 E1 CD :24
E140 F7 E1 E5 2A 24 F2 7E E1 B7 20 0E 3A 3C F2 B7 28 :88
```

```
E150 08 2A 24 F2 36 01 C3 98 E0 E5 2A 24 F2 7E B7 20 :34
E160 06 2A 20 F2 CD 08 E2 E1 38 09 ED 5B 2A F2 CD 02 :4E
E170 E2 20 0B 3A 40 00 FE A0 C2 81 00 C3 1A 4B 2A 24 :DE
E180 F2 AF 77 2A 28 F2 11 00 01 19 22 28 F2 C3 98 E0 :FE
E190 1A B7 C8 CD 18 00 13 18 F7 C9 F5 7C CD B5 E1 7D :BA
E1A0 CD B5 E1 F1 C9 F5 E6 0F C6 30 FE 3A 38 02 C6 07 :3C
E1B0 CD 18 00 F1 C9 C5 F5 47 E6 F0 0F 0F 0F 0F CD A5 :24
E1C0 E1 78 CD A5 E1 F1 C1 C9 FE 30 D8 FE 3A 38 05 FE :A0
E1D0 41 D8 D6 07 D6 30 FE 11 3F C9 21 00 00 1A CD F1 :0C
E1E0 E1 CD C8 E1 38 09 29 29 29 29 B5 6F 13 18 EE 1A :93
E1F0 C9 FE 61 D8 D6 20 C9 3E 0A CD 18 00 3E 0D CD 18 :1C
-----------------------------------------------------
Sum  A0 89 A8 C6 02 A8 DE 3A 48 61 E0 C2 B2 36 18 55 :F9

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
E200 00 C9 E5 B7 ED 52 E1 C9 2A 26 F2 E9 53 54 41 52 :B3
E210 54 20 41 44 44 52 45 53 53 2C 45 4E 44 20 41 44 :22
E220 44 52 45 53 53 20 3F 20 00 41 64 64 20 20 00 53 :9C
E230 75 6D 20 20 00 43 29 52 54 20 20 20 4C 29 50 54 :AD
E240 20 20 20 3A 00 E9 18 BD AF 47 78 CD F9 DA 36 00 :9C
-----------------------------------------------------
Sum  2D C8 AB A8 84 F0 A6 4B 80 FA 33 88 FC 97 08 3D :BA
```

CLEAR命令のお話

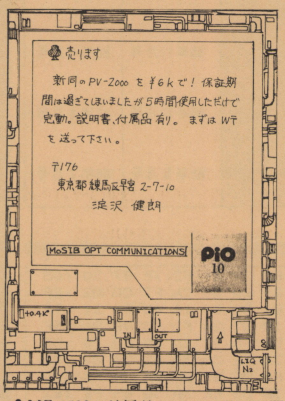
CLEAR命令にはいろいろ機能がありますが，その中でも頻繁に使う機能で，BASICで使うフリーエリアの上限を決めるという機能があります．BASICぐらいしか使わない人にとっては，せっかくあるフリーエリアをそんなことで小さくするなんてもったいないと思うかもしれませんね．しかし，マシン語のプログラムを使うとき，この命令がないと恐しいことになってしまいます．

なぜかというと，普通の状態(図の左側)でフリーエリアにマシン語のプログラムをおくと，スタックや変数が上や下からびろびろ～とのびてきて，しまいにはプログラムを壊してしまうのです．そこでフリーエリアを小さく設定（図の右側）して，後の方に空きを作り，そこにマシン語のプログラムを置いてプログラムがスタックや変数に喰われてしまうのを防ぐわけです．ですから，マシン語を入力するときやロードするときは，このCLEAR命令のこの機能でプログラムを守ってあげてくださいね．



PiO バザール

♣売る



♣MZ-1500＋付属品＋マニュアル＋関連図書を¥50～55K．送料そちら持ち．W〒で．
☎983　仙台市原町苦竹字中原81-66
堀江康之　17歳

♣PC-8801，FM-7用テレビアダプタ(Z-800)を¥8K．W〒かT〒で．
☎321-43　真岡市並木町3-24-8
古口恭弘　18歳

♣PC-1245(完動，付属品，マニュアル)，ファミコン用カセット7本を¥12K前後．TELを書いて〒で．
☎252　綾瀬市寺尾中2-1-7-203
米森真也

♣PC-1350(付属品，ライブラリ10，キズなし，完動)を¥25Kぐらい，PC-1431(付属品あり，裏に多少キズあり)を¥12Kぐらい，PC-1245(付属品，ポケットBASIC入門，多少キズあり)を¥5～6Kぐらい．TELを書いて〒で．なるべく早く．
☎412　御殿場市萩原1549-57
杉本道寿　16歳

♣PC-1350(新同，箱あり，キズなし)＋ライブラリ＋αを¥26K以上．高い人優先(送料込)．W〒で．
☎951　新潟市夕栄町4485
山下浩一　17歳

♣MB-S1＋TRQ-1500を¥70K．W〒で．
☎565　吹田市山田西1-31　D-501
栗野真也　15歳

♣FM-NEW 7＋TVアダプタ＋PC-1500＋CE-151＋CE-153を¥92Kくらい(箱，マニュアル付)．バラ売り，FM-77との交換も可．1箇月間待ちます．W〒で．
☎185　国分寺市東恋ヶ窪6-5-14
宮下崇　15歳

♣ファミリーベーシック＋レコーダを¥10K．W〒で．
☎945　柏崎市桜木町26-14
小野塚聖一　17歳

♣JR-100(箱，本)＋RFコンバータを送料込で¥10～13K．W〒で．末長く待ちます．
☎505　美濃加茂市森山町4-8-16
若尾誠　17歳

♣PC-6001＋PC-6006＋PC-DR330＋PC-1245を¥25～31K．高い人優先．1月30日までに〒で．
☎144　大田区南六郷2-35，1-315
斉藤由起　13歳

♣SC-3000H＋カートリッジ13本＋レコーダ＋ジョイステック2本を¥25K．W〒で．
☎192　八王子市絹ヶ丘1-27-2
手島勇人

♣ぴゅう太(マニュアル，TVケーブル，ジョイスティック，レコーダ・ケーブル，RFコンバータ，ROMソフト付)を¥3.2K(送料こちら持ち)，¥3.5Kで買ってくれた人には雑誌の切り抜きソフトを16ゲーム分＋富士通のトランプあげます．まずはW〒で．
☎899-01　出水市六月田町768
溝添公一　17歳

♣PC-1350を¥15K，CE-126Pを¥7K，CE-127Rを¥8K．3つで¥25K．W〒で．
☎930　富山市寺町767-5　コーポ二光302号
吉田健治　21歳

♣PC-8801mkII model10＋カラーディスプレイ＋レコーダを¥65Kぐらい(高く買ってくれる人優先)．W〒かT〒で．
☎220　横浜市西区境ノ谷6
池田佳隆　14歳

♣FM-NEW 7(付属品，マニュアル付)＋カラーモニタ＋レコーダ＋ジョイスティック＋関連図書を¥90K．すべて箱付，キズ，ヨゴレほとんどなし．まずは〒を．
☎305　新治郡桜村竹園2-812-5
竹下俊史　16歳

♣SC-3000＋BASIC LEVEL II，III(32KB)＋ジョイスティック＋マイカード(ピットホール)＋カードキャッチャー＋カートリッジ2つ＋マニュアルを¥42K．W〒で．
☎328-03　下都賀郡都賀町升塚92-1
広瀬豪　16歳

♣PC-1500＋説明書(無傷，完動品)を¥11K(送料込)，PC-1245(完動品)＋CE-124＋本を¥10K(送料込み)．TELを書いて〒で．
☎999-21　東置賜郡高畠町糖野目862-5
神田武　17歳

♣PC-8801-10(新同，無傷)を¥12K(送料込)．まずはW〒で．
☎618　乙訓郡大山崎町永福寺32-4
坂本則次　22歳

♣X1＋レコーダ＋本を¥30K．W〒で．送料こちら持ち．
☎969-05　郡山市安積町日出山1-11
小林功樹

♣PC-1251(マニュアル，箱あり)＋CE-125(少し壊れているが使える)＋本25冊＋αを¥5～15K(他機種との交換も可)．希望価格(交換の場合は機種名)を書いてW〒で．連絡待つ．
☎491　一宮市千秋町天摩字氏神30
千田恭一

♣PC-1251＋PC-1350＋CE-124＋αを¥30K，¥40Kで買ってくれた人にはカシオTV-20を付けます．絶対〒で．
☎144　大田区仲六郷2-40-1-206
梶谷均

♣PC-1251＋CE-125(完動，説明書，箱)＋本を¥22～25K，気長に待つ．
☎762　綾歌郡飯山町東坂元212-3
坂本竜作　16歳

♣MAXマシーン＋MINI BASIC＋カートリッジ3個．希望価格を書いてW〒で．
☎300-27　結城郡石下町小保川1297
中山清　16歳

♣MZ-721＋本を¥40～50K．送料そちら持ち，まずはW〒で．
☎440　豊橋市北山町東浦39-22
中山和秋

♣FX-780P＋FA-5＋付属品＋本を¥15K以上．希望価格を書いてW〒で．
☎302　取手市新町4-10-9
中村健太郎　15歳

♣PASOPIA 7(付属品，マニュアル，箱あり，キズなし，完動品)＋本7冊を¥20K前後．まずはW〒で．
☎581　八尾市東弓削172-3
嘉津敏明　18歳

♣MZ-1500(マニュアル，保障書，付属品)＋PC-KD251＋QD10枚(いずれも'85年3月に購入，キズなし，完動)＋本＋αを¥90K以上．高い人優先，送料そちら持ち，希望価格を書いてW〒で．
☎443-01　蒲郡市形原町西戸甫井21-1
牧原潤　15歳

♣X1C(マニュアル，付属品)＋ジョイスティック3個を¥5K以上．希望価格を書いて60円切手同封の上封筒で．
☎503　大垣市林町10-9
高橋功自　16歳

♣PC-8001(完動，32K)＋PCG-8100＋PC-6081＋カラーモニタ＋説明書＋タイム・セーバー(4800ボー)＋αを¥35～40K．近県の方で手渡しのできる方，送料負担してもらえる方希望．まずはW〒で．
☎503　大垣市岐阜町25
林　吉勝

♣PC-1350＋CE-202M＋CE-126P＋CE-515P＋CE-515M＋CE-516L＋関連図書，箱，マニュアル(未使用，新同)を半額程度で．TEL明記の上W〒で(バラ売り応相談)．
☎840-04　佐賀郡大和町梅野69-1
吉川信治　20歳

♣ファミリーベーシック＋レコーダを¥15K．
☎610-01　城陽市寺田水度坂88-168
小林章浩　17歳

♣MP-80Kを¥60K(付属品，箱，説明書)．送料そちら持ち．TEL記入の上W〒で．
☎121　足立区東保木間2-16-2
成林宇一郎　18歳

♣PC-1255(10.4KB)＋CE-124を¥24K．
☎465　名古屋市名東区猪高町猪子石赤坂161-10
小林斉　14歳

♣PC-1255＋CE-125Sを¥25K以上，高い人優先．送料こちら持ち．なるべく早くW〒で．
☎583　藤井寺市梅ヶ園町1-48
宮井真治　18歳

♣FX-802Pをロール・ペーパー2箱付で¥10K．
☎829-03　築上郡椎田町高塚
尾座本宏明　15歳

♣PC-6001mkII('85年7月購入，完動，無改造)＋マニュアル＋付属品＋レコーダを¥32K．まずはW〒で．
☎171　豊島区千早町1-41
上原祐司

♣PC-1251＋本を¥9K，PC-6001＋6006＋6042＋6082＋本＋説明書＋ケーブルなどを¥30～35K．詳しくはW〒で．
☎654　神戸市須磨区白川台3-70-14
川口知久　16歳

♣FM-7＋漢字ROM＋FM音源カード＋マニュアルを¥85K，TF-10(FM用デュアル)＋マニュアルを¥65K．ただし取りにこられる方のみ．まずはW〒で．
☎191　日野市旭ヶ丘6-7-8　日野平山台住宅206号
松岡雄一

◆求む

◆DR-2，またはその他のレコーダを¥5K以内．W〒で．
☎038-02　南津軽郡大鰐町字上牡丹森59-6
油川誠

◆M5用プリンタ(PT-5)を¥15K，拡張BOX(EB-5)を¥10K，拡張メモリ(EM-5)を¥5K．M5用カートリッジを各¥1.5K．以上送料込．W〒で．
☎527　八日市市尻無町1633
松井孝夫　17歳

◆PC-1350とその周辺機器をなるべく安く(完動，多少のキズ可)．T〒で．
☎115　北区神谷3-10-8　赤羽神谷サンハイツ413
小室孝　12歳

◆JR-800用RAMパックJR-M01を¥21K，JR-M03の場合は¥30K，専用プリンタ(JR-P20)＋A(アダプタを程度により¥20～30K，プリンタは購入月日を記入の上W〒で．
☎997　鶴岡市大東町13-26
和田良浩

◆FP-12を¥3～3.5K．まずはW〒で(キズ可，完動)．
☎880　宮崎市神宮1-18
田爪宏二　15歳

◆PC-1350(マニュアル付)＋CE-124＋CE-127Rをなるべく安く．W〒で．送料こちらで持つ．
☎675-11　加古郡稲美町蛸草206-4
山口敬央　13歳

◆PiO'85年1～4月号をまとめて¥2.5K．バラ売りだと各¥0.5K(少々の書き込み可，切り抜き不可)．まずはW〒で．
☎861-05　鹿本郡鹿央町大字合里3142
村田崇　14歳

◆CE-201Mを¥7Kぐらい．安い人優先．W〒で．

PiOBAZZAR

☎701-01　岡山市平野536-17
池上充

◆**PiO**'85年3，5月号を¥1K．切り抜き，書き込み不可．W〒で．
☎018-53　鹿角市十和田山根字長畑24
花岡賢　14歳

◆MZ-2000＋G-RAMを¥30K(多少のキズ可)．まずはW〒で．
☎970　いわき市平字愛谷町1-1-1
真野目宜夫　16歳

◆**PiO**'84年4～6月号を各¥0.4K．まずは〒で．
☎510-11　四日市々鹿間町315-1
原口政仁　11歳

◆CE-124を¥1K，CE-152を¥2K，完動ならば多少のキズ可．品名を書いてW〒で．返事は必ず出します．
☎344　春日部市藤塚2171-501
草野健一　14歳

◆VIC-1001本体を¥9K で，周辺機器を格安で．〒待ってます．
☎川崎市中原区宮内376　市住1-4
橋本新一　15歳

◆PC-1245(完動なら多少キズ可)＋CE-124＋関連図書を¥5K．送料そちら持ち．W〒で．
☎196　昭島市拝島町4051-482
川守田真彦

◆PC-8001mk II用の漢字ROMボードPC-8001mk II-01を¥10～15K．〒かW〒で．
☎693　出雲市小山町23
浜村正雄　15歳

◆PC-6006を¥4～5Kぐらい，N60拡張BASICを¥2～3Kぐらい．
☎594　和泉市王子町1003　日の出マンション2F1号
萩久保英次

◆**PiO**'85年6～8月号をまとめて¥1K(ソノシート付)．多少の汚れは可．W〒で．
☎448　刈谷市小垣江町塚越17
山口竜広　14歳

◆FM-7/NEW7を¥35～40K，PC-8801を¥70～80K．TELを書いて〒で．
☎157　世田谷区南烏山1-12-27
高橋健仁　13歳

◆CE-201Mを送料込みで¥11K以下で，安い人優先．値段を書いてW〒で．
☎400　甲府市山宮町703-1　駿台曙寮26号-C
竹下央　16歳

◆PC-6001mk II用EXASコンパイラROMをなるべく安く(完動なら多少の傷可)送料こちら持ち．値段を書いてW〒か〒で．
☎723-01　三原市沼田東町末広315-351
東聖人　16歳

◆ファミリーコンピュータ本体を¥5～7K，カセットを1本¥1K．カセットの内容を書いてW〒で．
☎497　海部郡七宝町下田西長代1316
太田剛　13歳

◆ファミリーコンピュータ本体のみを¥3～5Kぐらい．〒で．
☎899-22　日置郡東市来町伊作田2023-3
神野甚志　15歳

◆PC-1350を¥5K(できればCE-124もつけて)．完動，多少のキズ可．まずはW〒で．
☎370-36　北群馬郡吉岡村大久保2023-2
柳田靖史

◆PC-1500/01を安価にて．希望価格を書いてW〒で．
☎780　高知市神田2160-5
松岡敬義

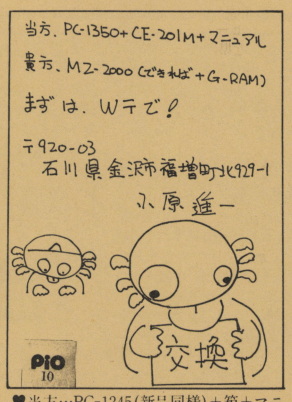
◆CE-125(S)を¥7～9K，PC-1251を¥7～10K．またファミリーコンピュータと交換も可．TELを書いて〒で．
☎955-01　南蒲原郡下田村大字飯田2049
小林和博

◆CE-201Mを¥7K前後(完動・破損なし)．まずはW〒で．
☎246　横浜市瀬谷区阿久和町4396
鴨井和幸

◆FM-7用漢字ROMを¥10～8Kぐらい，音源カードセットを¥5～6Kぐらい．〒で(手渡し希望)．
☎343　越谷市千間台西6-14-29
榎戸英人　16歳

◆PC-DR311，PC-DR321のどちらかを¥6～10K．送料こちら持ち．なるべく早く．安い人優先．〒で．
☎272　市川市曽谷7-34-3
羽田研一　15歳

♥交換



♥当方…PC-1245(新品同様)＋箱＋マニュアル＋マシン語の本＋レコーダ
貴方…JR-100/200＋RFコンバータ＋マニュアル(完動品，傷，汚れ可)まずはW〒で．
☎320　宇都宮市一条1-3-23
星伸一朗　16歳

♥当方…FX-750P(完動)＋箱＋説明書＋保証書＋4KB RAMカード
貴方…①シャープのポケコン(傷，汚れは可，完動，説明書付)．②FA-3＋FP-12S(FP-12でも可)＋ロール・ペーパー(充電器CHA-1付)．早い人優先(品によって変わることがある)．まずはW〒で(①のときは品名を書いて)．
☎764　神戸市西区岩岡古郷480-1
渡部記好　13歳

♥当方…MZ-721＋PCG＋α
貴方…①PC-1251/55/61＋CE-124＋¥α．②PASOPIA/7などべくデータレコーダも付けてください．W〒で．
☎270　松戸市六高台7-104
岡部武　15歳

♥当方…M5(BASIC-I)＋カートリッジ1本＋付属品一式
貴方…シャープのポケコン，PCシリーズならなんでも可．ポケコン名を書いてW〒にて．または¥10Kで売る．
☎368秒父市上町1-14-5
新井彰　16歳

♥当方…FM-7＋付属品＋関連図書
貴方…X1/C＋付属品＋α，S1モデル10＋付属品＋α，FP-1100＋¥35K＋付属品＋α．W〒で．
☎671-42　宍粟郡波賀町飯見430
岡田勇二

♥当方…PC-1245(キズあり，完動)＋ハードカバー＋¥2～3K
貴方…①PC-1250/51/55/60．②PC-1350(さらに¥2～3Kプラス)．③PC-1401/31．交換する人にだけ返事書きます．〒で
☎721　福山市引野町2247-1
吉村啓治郎

♥当方…**PiO**'84年5月号＋I/O'84年1月号
貴方…**PiO**'85年5月号，PC-1245以外の記事なら少々の汚れ可．W〒で．
☎135　江東区越中島1-3-16-409
福富幹

♥当方…PC-1245＋CE-125S(キズあり)＋本
貴方…①ファミリーコンピュータ＋カセット(なるべく多く)．②PC-1350(キズ可)＋本．③¥20～30Kで売る．送料こちら持ち．11月30日までにW〒で．
☎440　豊橋市北島町129
金田泰一　15歳

♥当方…SG-1000＋ジョイスティック＋カートリッジ＋PB-100＋OR-1＋プリンタ(PB-100はキズあり，Fキー付，電池なし．)
貴方…ファミリーコンピュータ＋カートリッジ(＋α)．カートリッジが多いので取りにこれる方希望．
☎222　横浜市港北区篠原町1531-5
後藤洋平

♥当方…PC-6001＋PC-6006＋付属品
貴方…M5(Proでも可)＋BASIC-G＋付属品
☎377　太田市東別所528-24
安藤伸

♥当方…PC-1245(完動)＋取扱説明書＋箱＋カバー(キズ多い)＋¥2K
貴方…①SG-1000II．②スーパーカセットビジョン．カートリッジ付の方優先．〒で．
☎526　長浜市小堀町497-2
松井春彦

♥当方…PC-1255(説明書，箱付)＋CE-124
貴方…PC-1350．〒で．
☎509-61　瑞浪市土岐町6559-11
永野雄司　16歳

♥当方…PC-1245＋CE-125＋関連図書
貴方…①PC-1350＋関連図書．②PC-1251＋CE-124＋関連図書＋¥3K．③PC-8001(¥32K)できればPCG付．④¥15Kで売る．それぞれ多少のキズ可．なるべく早くW〒で．
☎799-15　今治市唐子台西1-9-15
吉永慎一郎

♥当方…PC-6001mk II
貴方…ファミリーコンピュータ＋カセット数本．TELを書いてW〒で．
☎520-23　野洲郡野洲町永原町有地A-301
笹井健次　13歳

♥当方…PC-6001＋PC-6006＋ジョイスティック＋本30冊＋付属品＋α
貴方…①PC-1350＋CE-124＋付属品．②¥30K(送料込)
他の場合も考えます．完動品．W〒で
☎661　尼崎市武庫之荘本町1-16-15
勝浜良博　15歳

♥当方…PC-1245＋CE-125
貴方…PB-770/PC-1350(少々のキズ可)．W〒で．
☎620　福知市南本町190-16
大橋隆雄　12歳

♥当方…PC-1261(裏に傷あり，箱なし)＋本＋α
貴方…PC-1350(完動ならキズ可)まずは〒で．
☎657　神戸市灘区大石東町1-1-203
山本弘明　14歳

♥当方…PB-410＋本＋箱
貴方…PC-1245＋説明書＋(できればCE-124)．
まずは〒で．返事は必ず出します
☎334　鳩ヶ谷市里699-2
酒井智一郎　15歳

♥当方…PC-1251(PEEK & 7FFF=240，無キズ，完動)＋箱＋説明書＋付属品＋¥3～4.5K
貴方…①PC-1261．②PC-1350．③PC-1500/01．④PC-1255．それぞれ状態を書いてW〒で．
☎695-01　浜田市宇野町144
河上建世　17歳

♥当方…PC-1350＋本
貴方…PC-1261＋本(なるべくキズの少ないもの)．または¥15K以上で売る．返事のほしい人はW〒で．
☎660-01　川西市西多田字岩見1-10
山本一郎　17歳

♥当方…PC-6001＋レコーダ＋α
貴方…ファミリーコンピュータ＋カートリッジ(5本以上)．キズ可．
☎400　甲府市国母2-14-7
小池征子

♥当方…CE-125(箱，付属品付)
貴方…①CE-126P＋CE-127R．②CE-126P＋¥5K以上．③CE-127R＋¥6K以上．④¥12K以上で売る．①の場合，当方＋¥2Kします．まずはW〒で．
☎206　多摩市鶴牧4-6-1-205
矢島岳彦　17歳

■ご注意
1)金品の送付時には必ず書留にして，証拠が残るようにしてください．
2)メーカー製ソフトおよび自作ソフトの売買はお断りいたします．
(編集部)

■PiOバザール投稿要領
官製ハガキに右のシールを貼り，①売る，求む，交換の区分②品名③〒住所④氏名⑤年齢をハッキリと横書きで記入してください．

〔編集後記〕

■お待たせしました．'85年最後をかざるPiO'85年12月号の発行です．今月号は来たる冬休みに，暖かい室の中でミカンでも食べながら悩んでもらおうと，アドベンチャー（ロールプレイング）ゲームを集めてみました．家族みんなで楽しんでください．

さて，今年も残すところあと２箇月ほど…．PiOの編集を行なっていると，いつの間にか１年がすぎてしまい，気が付いたころには…．今年中にやるはずだった予定も，まだだいぶあまっています．そろそろエンジン全開で，最後の一踏ん張りといきますか．

(O)

■いつなくなるのか，いつになったら終わるんだろう，と無限にあったように思えた原稿用紙もやっと終わりに近づき，ホッとした気持ちでこの原稿を書いています．あー，疲れた！

さて，先月号のこの稿で自転車を買ったことを書きましたが，この自転車にまつわる事件を１つ．

ある夜半，私が自転車に乗って家に帰る途中，なんとジャリッという音がしたので振り返ってみると…小さな白い犬がキャンキャンと騒いでいたのです．私はもう少しでその犬をひきそうになっていたのでした．

うーん，あのときは怖かった．私は子供のころ犬にかまれて以来，犬が大の苦手なのです．その犬にもし化けられでもしたら…．今考えてもゾッとします．

(V)

■秋も深まり，というよりは冬が近付いてきました．こういうときにはハード・ロックよりもジャズ・ピアノの方がいいようです（う，おじんくさ）．ちょっと流行しすぎたきらいもありますが，ジョージ・ウィンストンなんかいいですね．もちろんエア・ガンをみがきながら…．

(悲しきウォーゲーマーことJ)

■10月初旬に外盤（輸入レコード）を大量に買ってしまいました．若いうち？はいろいろな音楽を聞いてみるのもいいのではないかと思い，クラッシック，現代音楽，民族音楽，その他わけのわからないもの（ゲテモノ？）などポリシーのない選択になりました．外盤で聞く日本の邦楽は奇妙なものでした．

ところでレコードといえばもちろんソノシート，皆さん楽しんでいただけているでしょうか．ソノシートに対するお手紙もお待ちしています．

(Ti)

■ついに，都内某所に引越をしました．環状線沿いなので，騒音がひどく，夜中にパトカーとバイクが追い掛けっこをするというとんでもない所のようです．また引越しをしなければ！

(Shu)

■私の机の上に，クロトン〝アケボノ〟（トウダイグサ科）という観葉植物があります．よく，植物にも良い音楽を聞かせたり，やさしい言葉をかけてやるといいといわれますが，とすると，罵声，悪声みだれ飛ぶ編集部は，最低の環境ということになるのでしょうか…．成長が楽しみな今日このごろです．

(I子)

■先日東京で震度５の地震がありました．たて揺れを感じるやいなや横に大きく揺れ始めて，あわてて寝ている子供を抱きかかえました．タンスや本棚はちょっとやそっとでは倒れないようにしてあるのですが，家そのものにも耐震性のつっかい棒でも取り付けたらいいのではと思いました．備えが万全なほど冷静さを失わないような気がします．

(Y_2)

原稿募集

PiOはパソコン，ポケコン仲間みんなの広場です．以下の各原稿を募集しますので，ぜひあなたも参加してください．

❶オリジナル・プログラム
ゲーム・ホビー，ゲーム開発用プログラムなどオリジナリティのあるプログラムを募集します．プログラムはカセット，ディスケットに入れて送ってください．原稿は400字詰の横書きの原稿用紙５枚程度にまとめ，図，表，フローチャートもできるだけ書いてください．

❷PiO探偵団
ROM内ルーチン，サブCPUの使い方など．

❸PiOパーツ
ゲーム・ストーリー，キャラクタ，サウンド＆ミュージック，サブルーチンなど．

❹PiO BOX
小さくて便利なプログラム，パソコンに関する面白い話，ちょっとした解析記事など．

❺その他
マイコン人生・相談室への質問，PiOPiO，PiOバザール，PiOなイラストなど．

▶投稿の際には以下のことを必ず書いてください．
(イ)氏名（ペンネームの場合でも一応ご記入願います）
(ロ)連絡先（勤務先または自宅）の住所，電話番号
(ハ)現在所有しているマイコンがあればその名称
(ニ)参考文献
(ホ)年齢，学年または職業

▶❶～❹の原稿を採用の場合には当社規定の稿料をお支払いいたします．またカセット・サービス採用の場合には，当社規定の著作権使用料をお支払いいたします．
▶他誌との２重投稿はご遠慮ください．
▶投稿されたものは原則としてお返しできません．ご了承ください．

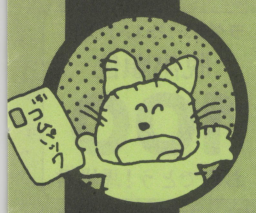
■投稿先
〒151 東京都渋谷区代々木1-37-1
ぜんらくビル5F 工学社内
PiO編集部 ×××係

◇定期購読について
予約申し込みは１年間を原則とします．
１年5,000円（送料含）

■送付先
〒151 東京都渋谷区代々木1-37-1 ぜんらくビル5F
株式会社 工学社

■送付方法
①郵便振替《東京5-22510》
裏の通信欄に，必ずPiO何月号からご希望か明記してください．
②現金書留 ｝PiO何月号からご希望か明記したもの
③定額小為替 ｝を同封してください．
※必ず①～③の方法でご送金ください．
（1,000円以上の切手代用はご遠慮願います）

PiO
1985年12月号 第２巻第12号（通巻第21号） 昭和60年12月１日発行（毎月１回１日発行）
発行人 星 正明
編集人 森 昭助
編 集 PiO編集部
発行所 株式会社 工学社
〒151 東京都渋谷区代々木1-37-1 ぜんらくビル5F
振替口座 東京5－22510 TELEX J25959
〔営業〕☎(03)375-5784(代)
〔広告〕☎(03)370-3301(代)
〔編集〕☎(03)320-1218(代)
印刷：凸版印刷(株)
定価 480円



メール・オーダーサービス【通信販売】

I/O、PiO誌などに掲載されたソフト、全国有名ソフトハウスの商品、入手しにくい限定品などを通信販売システムでお求めになれます。下の申し込み書にご記入のうえ（現金書留の場合）代金と送料を加えて㈱コムパックにお送りください。

COMPAC INC. Pケース・シリーズ（カセット版）

- 商品番号に色がついているものは限定商品のため通信販売でのみ取り扱います。
- 送料は1本500円2本以上は2本目以降1本につき100円増し
- 技術的なお問い合わせは☎(03)320-1218 I/O編集部へ（3:00PM〜6:00PM，月〜金）。
- コムパック以外の商品は直接メーカーへお問い合わせください。

商品番号	商品名	内容	I/O掲載（年月日）	定価（送料別）
PC-8001/mkII（Nモード）		●はmkII専用		
021	スペース・チェイス	敵の宇宙船を攻撃	'80.7	¥3,000
029	地底最大の作戦	地底基地に攻め込みヘビを殺せ	−	¥3,000
036	スーパーコマンダー	36匹のエイリアンをやっつけろ	−	¥3,000
043	スターファイア	スピード追力!	'80.10	¥3,000
050	ALIEN FALL	衝撃波を避けエイリアンを撃つ	'80.10	¥3,000
055	地獄の黙示録	ヘリコプターを操作して敵を攻撃する	'80.12	¥3,000
056	帝国の逆襲ゲーム	映画の名画面もマイコンで!	'80.12	¥3,000
064	3Dスタートレックファイア	星が追ってくる3Dゲーム	'80.1	¥3,000
024	印字機能付逆アセンブラ	TS-80に出力する逆アセンブラ	L1	¥3,000
086	スネーキーゲーム	エサを食べるごとに危険が増してくる	−	¥3,000
092	タートル・グラフィックス	グラフィック用サポート・プログラム	'81.2	¥3,000
096	FIRE RESCUE	燃え上がるビルから人を救出する	'81.2	¥3,000
108	平安京エイリアン	東大TSG作	T11	¥3,000
153	BUG FIRE	BUGのいる迷路から脱出する	'81.3	¥3,000
159	LUNAR CITY SOS	トプシダーの攻撃から月面基地を守る	'81.4	¥3,000
170	ALIEN PART2	スペース・パニックのPC版	'81.5	¥3,000
179	SNAKE WORLD	ライフルIつで，サソリに立ち向かう	'81.6	¥3,000
192	THE GUARDIAN	エイリアンから宇宙基地を守る	'81.7	¥3,000
195	3Dフライト・シミュレータ	ヘリコプターの操縦感覚が味わえる	'81.7	¥3,000
202	ASTEROID BELT	4種類のゲームが次々と現われる	−	¥3,000
224	倍精度関数	科学技術演算に!	'81.10	¥3,000
227	スペース・マウス	250階のビルからの脱出!	'81.10	¥3,000
301	SPACE TRIP(PC版)	目ざすはアンドロメダ!	'82.2	¥3,000
322	リアルタイム・アニメーション・ツール	3Dアニメ作成用ツール	'82.3	¥3,000
324	JACK TIGER	作者はベアてと言っていますが，ひとりでも…	'82.3	¥3,000
347	BASICステップ・トレース	BASICプログラムのデバック・ツール	'82.4	¥3,000
349	SPACE WAR	標的のは隠れたインベーダ!	T14	¥3,000
406	BIG-8+ゲーム	高速インタープリタBIG-8+ゲーム	'82.5	¥3,000
407	回帰分析	統計処理に用途は多様	'82.5	¥3,000
370	SPACE FIGHTER	戦車を撃て!	T12	¥3,000
372	すずめのがっこう，さんすうきょうしつ	すずめさんとお勉強	T12	¥3,000
395	BURN	対エイリアンとデットヒート	T12	¥3,000
436	BEGGAR SNAKE	お金を求めて右往左往	'82.6	¥3,000
435	BEST MONITOR	アセンブラ，逆アセンブラをもつ	'82.6	¥4,500
454	CONVENIENCE PC	PCのBASICを拡張	'82.7	¥3,000
522	DISK BASICの拡張	DOSの強化	'82.8	¥3,000
523	3BY4	陣地を75%以上取るゲーム	'82.8	¥3,000
552	3 QUARTER	現代版陣取りゲーム	T13	¥3,000
554	スーパーモンスター	エイリアンをブロックではさむ	T13	¥3,000
558	PSI診断付バイオリズム	今日の体調は…	T13	¥3,000
562	PCG究極のグラフィック麻雀	グラフィック麻雀の最高峰	T13	¥3,000
603	N-BASICユーティリティー	BASICプログラムのデバックに	'82.9	¥3,000
605	CIRCUIT	コース・データ6種で2人でも遊べる	'82.9	¥3,000
607	PCジャン!	マイコンも手を考える2人麻雀	'82.9	¥3,000
617	PORTER	あなたは荷役人夫，早く荷物を積み込め!	'82.10	¥3,000
619	スーパー麻雀(PCG)	オール・マシン語の高速麻雀	'82.10	¥3,000
671	THE CHASING MONSTER	バックンボーイ・タイプのゲーム	T14	¥3,000
672	SUPER SLOT MACHINE	マイコンでスロットマシンを	T14	¥3,000
673	DEFEND BASE	侵略者から基地を守れ	T14	¥3,000
674	モンスターパニック	追りくるモンスターを撃て!	T14	¥3,000
656	ファントムIV	ファントムを操縦し基地を粉砕	T14	¥3,000
736	Z80DISASSEMBLER-TRACER	トレース機能を持つラベル付逆アセンブラ	'82.12	¥3,000
739	UFO WARS	慣性の法則に合った2人用ゲーム	'82.12	¥3,000
826	ジャンピングALIEN	(PC-PC+PCG,BIG-8使用)	'83.5	¥3,000
● AF-1003	PC-ジャンmkII	パソコンとあなたの2人麻雀 (mkII専用)	PC活研	¥3,000
● AF-1004	モンスターハウス	モンスターを避け，フルーツ食べ歩き (mkII専用)	'83.7	¥3,000
AB-1017	INTERCEPTOR	左右から迫る敵機を迎撃する3Dゲーム	'83.10	¥3,000
AB-1030	BIG SHELTER	敵宇宙基地サイロを破壊せよ!	PC活研	¥3,000
AB-1031	DOUBLE BARRIER	バリアに囲まれた大帝をやっつけろ	'83.6	¥3,000
AB-1037	GALAXY SEARCH	敵弾が当たると撃船の性能が低下	'83.9	¥3,000
AB-1082	ピット・イン	地底世界のモンスターを探検車で退治せよ!	Pio1	¥3,000
AB-1083	リフロフ	パレットの道をうまく組んでリフを誘導せよ!	'83.11	¥3,000
AB-1111	増殖惑星U4	増殖惑星をレーザー砲で破壊せよ!	Pio №2	¥3,000
AB-1015	スーパーパン・エディタ2	キャラクタ，パターン作成に(32K)	PC活研	¥3,000
● AF-1101	株式解析プログラム	株価のデータ整理と解析 (mkII専用)	'83.11	¥3,000
PC-6001/mkII/6601		●印は PC-6001専用		
305	マシン語モニタ	マシン語のセーブ&ロードも可能!	'82.2	¥3,000
336	グラフィック麻雀	人気の4人麻雀決定版	'82.4	¥3,000
338	ディスアセンブラ	Z80マシン語デバック・ツール	'82.4	¥3,000
360	レーシング・ゲーム	サーキットが呼んでいる!?	T12	¥3,000
362	MARINE RALLY	魚を食べながら女性を救うゲーム	T12	¥3,000
363	BLACK BOX	推理力とカンの知的ゲーム	T12	¥3,000
446	マシン語→データ文作成プログラム	マシン語を自動的にDATA文に	'82.7	¥3,000
516	パターン・エディタ	パターンを作成しテープにセーブ	'82.8	¥3,000
542	BROKEN LINE	お化けの知恵比べ，さあ，逃げろ!	T13	¥3,000
543	バイオリズム	あなたの体調がバッチリ分かる	T13	¥3,000
● 545	コマンダーPART2	敵の通り道に爆弾をしかける	T13	¥3,000
546	HIGH SPEED GAME	パピコンより先にカードを出せ	T13	¥3,000
547	Whipping game	反射神経でガンバレ	T13	¥3,000
548	オリジナル・マスターマインド	あなたの推理力に挑戦	T13	¥3,000
549	ミサイル・アタック	ミサイルをよけて地上を爆撃!	T13	¥3,000
551	THE HURDLE RACE	ブロックを打ち抜いてゴールを目ざせ	T13	¥3,000
652	エイリアン・タウン	エイリアンが地方都市に復活	T14	¥3,000
653	THE SEA WAR	敵の潜水艦を爆雷でやっつけろ!	T14	¥3,000
637	COSMIC HOOLIGAN	飛び交うハエを撃ち落とせ!	'82.11	¥3,000
● 731	ユーティリティ・プログラム	リナンバー，サーチなどを付加	'82.12	¥3,000
● 790	BASIC VOICE6001	ついにPC-6001がしゃべりだした	'83.3	¥3,000
791	I/O編集部ゲーム	編集部は今日も戦場	'83.3	¥3,000
● 824	サテライト(32K)	狂った人工衛星を破壊せよ	'83.5	¥3,000
● 836	新マシン語モニタ(16K)	305モニタとリロケータブル・コンパチ	'83.6	¥3,000
AA-1005	スパイ・パニック	(32K)GXミサイルを盗み出せ!	Pio №1	¥3,000
AA-1006	ラリー16	(32K)湖のチェック・フラグを取る	'83.7	¥3,000
AA-1026	すべーすまうす 2	凶暴なマウスから逃走せよ!	'83.6	¥3,000
AA-1027	YELLOW PARATROOP	(32K)パラシュート下降作戦	'83.8	¥3,000
AA-1038	SEA FIGHTER	(32K)下降する異星人を合体戦艦で迎撃	Pio №1	¥3,000
AA-1059	ノアの箱舟	動物の絵をつくるパズル・ゲーム	'83.12	¥3,000
AA-1060	必殺/芸夢人	(32K)迫る三人組を必殺斬り!	'83.11	¥3,000
AG-1116	3Dタンク・コンバット	効果音や音声を加え88版の移植 (mkII専用)	'84.2	¥3,000
AA-1105	さてらいつG	暴走衛星を破壊せよ!	Pio №2	¥3,000
AA-1099	ラベル付逆アセンブラ	マシン語によるアセンブラ	'83.10	¥3,000
AA-1103	CAP-X	CAP-Xの触接ができる	'83.10	¥3,000
AG-1100	株式チャート	株式チャートがカセット版 (mkII専用)	'83.11	¥3,000
PC-8801/mkII				
514	N→N88コンバータ	NのテキストをN88のテキストに変換	'82.8	¥3,000
565	実戦グラフィック麻雀	徹マンに耐える麻雀ゲーム	T13	¥3,000
566	SPACE WAR	敵を照準にとらえたらこっちのもの	T13	¥3,000
567	UNIVERSAL ADVENTURE	敵のエネルギー増幅装置をうばえ	T13	¥3,000
602	N88BASICユーティリティ	BASICプログラムのデバックに	'82.9	¥3,000
621	重回帰分析	重回帰分析とそのグラフ表示	'82.10	¥3,000
774	ザ・麻雀	コンピュータ対人間の1対1の勝負	'83.2	¥3,000
819	スーパー麻雀	PC-8001からの移植，オール・マシン語	'83.4	¥3,000
AC-1007	ぐらふぃっく花札こいこい	フルカラーのこいこい	'83.7	¥3,000
AC-1040	スネーク・ワールド	荒野の決闘，何匹の大蛇を打ちとれるか	'83.9	¥3,000
AC-1057	3D タンク・コンバット	あなたとパソコンのタンク合戦	'83.10	¥3,000

お申し込み方法

お申し込みは，I/O，PiOの最新号をご覧ください。
通信販売は商品名，品番，機種名，媒体，合計金額を明記して，現金書留か郵便振替でお送りください。

Ⓐ現金書留

〒151
東京都渋谷区代々木1-37-1
せんらくビル5F
株式会社 コムパック

Ⓑ郵便振替

東京4-33971
株式会社
コムパック

郵送手数料は

郵送手数料1本…… 500円
2本以上1本増すごとに100円増
※上記の定価には郵送手数料は含まれていません。

※ご注文の際には媒体もご記入ください。カセットはC，ディスクは5'2D，3.5'2D，ROMはROM，クイック・ディスクはQDのように媒体サイズ等を書き添えてください。なお，媒体表記のないものはカセット版です。

※お申し込みいただいた商品は，現金到着後お手元に届くまで約2週間がかかります。

キリトリセン

通信販売のお申し込みの際，この用紙に黒か青のボールペンをお使いになり楷書でご記入ください。 8511

現金書留申込用紙			品番	機種名 媒体	商品名
	フリガナ				
	住所	〒 ☎ ( )			
	フリガナ				
	氏名	様	合計金額		円

★本広告がとじ込まれていた雑誌に○をつけてください。（■ I/O ■ PiO）

G1

AC-1115	ダーク・ワールド	深知器をたよりに物資を回収せよ!	'84.4	¥3,000

PC-9801/E/F

755	地底最大の作戦	地底基地に侵入したヘビをやっつけろ	–	¥3,000
756	実戦グラフィック麻雀	リアルな画面の4人麻雀	–	¥3,000
AD-1080	インセクトの復讐	美い・昆虫軍団が施回攻撃	'83.11	¥3,000
AD-1107	ザ・麻雀98	本格2人麻雀の98版。これは手強い!	'84.1	¥3,000
AD-1112	魔獄島	毒蛇相手の死闘!(高解像CRT要)	'83.3	¥3,000

MZ-1200, 80K/C

017	平安京エイリアン	東大TSG作	–	¥3,000
008	CAP-Xインタープリタ	情報処理技術者試験受験者用	'80.5	¥3,000
020	DEEP SCAN	潜水艦をやっつけろ	'80.5	¥3,000
018	地底最大の作戦	地底基地に攻め込むヘビを捜せ	'80.7	¥3,000
048	SELF RELOCATABLE DEBUGGER	メモリ内のどこにでも置けるデバッガ	'80.11	¥3,000
049	リアルタイム3次元グラフィックス	迫力満点の3Dパッケージ	'80.11	¥3,000
051	LISP	リスト・プロセッサーのMZ版	'80.12	¥3,000
061	スネーキー	何匹までエサを食べ続けられるか!	'81.1	¥3,000
073	株式売買判定	投資家のデータ整理に。初心者の売買判定に	L2	¥3,000
062	MZ版ALIEN FALL	衝撃波を避けエイリアンをうつ	–	¥3,000
088	タートル・グラフィックス	グラフィック用サポート・プログラム	'81.2	¥3,000
090	ラベル付き逆アセンブラ	ソース・ファイルも作れる	'81.2	¥3,000
089	UFOアタッカー	UFOとの攻防戦	'81.2	¥3,000
122	STAR FIRE	隕石や戦闘衛星の間をねらえ!	T11	¥3,000
137	SUPER BAZOOKA	バズーカ砲で敵をやっつけ!気分爽快	T11	¥3,000
188	SUPER MONSTER	迷路内のエイリアンを押しつぶす	'81.7	¥3,000
199	音声入出力システム	音声入出力ができる	'81.8	¥3,000
201	TANK DEFENDER	敵のタンクから基地を守る	'81.8	¥3,000
212	チェス	人間VSコンピュータ!チェス問題	'81.9	¥3,000
234	スピーチ・シンセサイザー	ツストだけ!MZに会話を!	'81.10	¥3,000
235	STEP TRACER	マシン語学習に最適	'81.11	¥3,000
237	ストリング変数をMZがしらべる	マイコ'と話すのは楽しいもの	'81.11	¥5,000
247	チェックサム・プログラム	マシン語のチェックに不可欠	'81.11	¥3,000
273	トレーサ	PCトレーサの移植版	'82.1	¥3,000
274	バックギャモン	あなたはコンピュータに勝てるか?	'82.1	¥3,000
332	F1レーサー	ゴールまでの到着時間を競う!	'82.3	¥3,000
408	マルチタスク・モニタ	2つ作業を同時進行	'82.5	¥3,000
375	梅花心易プログラム	占いプログラムの梅花心易法	T12	¥3,000
377	ネズミトリ・ゲーム	ネズミからチーズを守れ	T12	¥3,000
380	アンドロメダ・プラン	目ざすはアンドロメダ	T12	¥3,000
456	MUマシン・ランゲージ	BASICのようにエラー表示!	'82.7	¥3,000
482	MZ版多機能チェンジ・メモリ	マシン語入力用プログラム	'82.8	¥3,000
527	BOXING	ビデオ付ボクシング・ゲーム	'82.8	¥3,000
574	GOLF5	K/Cでゴルフができる	T13	¥3,000
577	COSMO SHOOT	群れをなすエイリアンを撃ち落とせ	T13	¥3,000
626	UTILITY&MAPIEP	上下左右スクロールができる	'82.10	¥4,500
646	ピエロ SP-5030	ピエロを繰って遊ぶゲーム	'82.11	¥3,000
782	MU-5030 BASIC	SP-5030を拡張	'83.2	¥3,000
807	MZプロレス	姿もユーモラスなプロレス	'83.3	¥3,000
821	メモ殺人	TRSが最後に残したメモは	'83.4	¥3,000

MZ-80B　GはG-RAM要

165	平安京エイリアン	東大TSG作の移植版	'81.5	¥3,000
173	地底最大の作戦	地底に攻め込むヘビをやっつけろ	–	¥3,000
G 174	スネーキー	何匹までエサを食べ続けられるか	–	¥3,000
175	セルフ・リロケータブル・デバッカ	MZ-80K/Cの移植版	'81.6	¥3,000
G 220	スネーク・ワールド	キミの反射神経に挑戦	T12	¥3,000
G 228	スペース・マウス	250階のビルからの脱出!	T12	¥3,000
G 230	THE GUARDIAN	四方八方、敵に囲まれて…	T13	¥3,000
G 232	グラフィック花札こいこい	リアルな花札が最高	'81.11	¥3,000
G 233	アステロイド・ベルト	4種類のゲームが次々と現われる	T13	¥3,000
G 269	NEW グラフィック麻雀	グラフィック麻雀の改良、決定版	–	¥3,000
292	VOICE SYSTEM	しゃべるマシン語モニタ(女性の声)	'82.2	¥3,000
293	BASIC VOICE	ストリング変数をMZがしゃべる	'82.2	¥3,000
G 294	株価・出来高チャート	ケイ線、移動平均、逆ウォッチ、出来高	'82.2	¥3,000
G 296	チェス	ドット・グラフィックを使った	MZ80K研	¥3,000
330	ニューMONITOR	MZのマシン語ソフトがそのまま走る!	'82.3	¥3,000
G 344	キャラクタ・グラフィック同時コピー	マシン語で高速	'82.4	¥3,000
G 410	プラネタリウム	夜空をあなたの部屋へおとどけします	'82.5	¥3,000
G 411	DONKEY CLIMBER	エンパイア・クライマーの登山版です	'82.5	¥3,000
G 381	PATTERN THREE	3種のパターンを突破するゲーム	T12	¥3,000
G 383	タロット占い	表示に驚いて占いを見忘れた!?	T12	¥3,500
G 428	MUSICREATE	MZBの音楽機能を自由自在に	'82.6	¥3,000
449	SB-5520ユーティリティ	BASICのエディタとデバック強化	'82.7	¥3,000
517	SB-5520の拡張	BASICコマンドを拡張	'82.8	¥3,000
518	日本語エラーメッセイジ	エラーメッセージを解り易く	'82.8	¥3,000
519	COMMAND UP	モニタをより使い易く	'82.8	¥3,000
G 520	4人ポーカー	MZBが3人分相手をしてくれます	'82.8	¥3,000
G 569	エイリアンの逆襲	ついにエイリアンは立ち上がった	T13	¥3,000
G 570	SPACE RESCUE	ガンバレ宇宙の救助隊	T13	¥3,000
G 611	THE MISSILE3	ミサイルを避けて…	'82.8	¥3,000
G 643	スプライン関数	データ処理に活用	'82.11	¥4,500
G 675	CLEAN CLIMBER	モンスターに追われながらもビル掃除	T14	¥3,000
G 680	MUSIC MAN	音楽好きのあなたに…	T14	¥3,000
G 681	F.B.I.(アンタッチャブル)	間違えて一般市民を撃たないように!	T14	¥3,000
G 684	ALIEN FALL (WICS)	PCのALIEN FALLを移植	T14	¥3,000
G 741	DINING KITCHEN	時間内にハンバーガーを作らないと…	'82.12	¥3,000
778	マシン語エディタ	マシン語入力やチェックに最適	'83.2	¥3,000
G 779	DONG HUNTER	最上階のコングをやっつけろ!	'83.2	¥3,000
G 799	ALIEN SECTION (G-RAM I)	エイリアンから水爆を守れ	'83.3	¥3,000
830	エキサイティング・ベースボール	思わず興奮マイコンを壊しそう (2000可)	'83.5	¥3,000
BC-1008	バトル・フォーメーション	迫る宇宙船をビーム砲で迎撃	'83.7	¥3,000

MZ-2000　GはGRAM要

743	DINING KITCHEN	時間内にハンバーガーを作らないと…	'82.12	¥3,000
780	DONG HUNTER	最上階のコングをやっつけろ!	'83.2	¥3,000
803	カラーパターン・エディタ	G-RAM I, II, III用	'83.3	¥3,000
820	MZ-80Bシミュレート	80Bのマシン語ソフトを2000で!	'83.4	¥3,000
833	MZ-2000 BASICの拡張	IZ-001 BASICモニタを拡張	'83.5	¥3,000
G BB-1039	ホロスコープ	ホロスコープ作成、占星術で分析	'83.7	¥3,000
G BB-1043	SPRING MONSTER	毒ガスを使って、モンスター退治	'83.9	¥3,000
BC-1075	DISK MONITOR	ディスクを管理する協力なツール	'83.9	¥3,000
G BC-1050	CLEAN CLIMBER	いたずらトリオをさけて窓ふき	–	¥3,000
G BC-1051	DAN GAME	警官に追われるダン、麗を集めろ	–	¥3,000
G BC-1062	イーテン	イーテンよ、敵中のメダカを捕えよ	'83.11	¥3,000
G BC-1117	SEAFARI	あなたの潜水艦が攻撃された。大変だ!	'84.2	¥3,000

ベーシックマスター レベル3

070	平安京エイリアン	東大TSG作	–	¥3,000
099	逆アセンブラ	'81年1月号の移植版	'81.3	¥3,000
167	L3-DEBUGGER	1ステップ'レース、逆アセンブラ	'81.5	¥3,000
198	ミニ&ディス・アセンブラ	6809の簡易型アセンブラと逆アセンブラ	'81.8	¥3,000
271	ザ・麻雀(40K)	人気の2人麻雀	'82.1	¥3,000
315	ザ・麻雀(32K)	人気の2人麻雀	–	¥3,000
313	EARTH INVADERS	超高速のインベーダーを迎え撃て!	'82.2	¥3,000
325	Kコンパイラ	6809の特徴を生かした整数型コンパイラ	'82.3	¥4,500
326	エディタ・アセンブラ	マシン語リスト開発の必需品	'82.3	¥3,000
327	スペース・ドライブ	難易度は上の上(らい、?)	'82.3	¥3,000
346	猿蟹合戦	マシン語リアルタイム・ゲーム	'82.4	¥3,000
415	マンジ・カーレース	競争相手が攻撃してくるカーレース	'82.5	¥3,000
389	FLON&デバートあらし	L3BASICを整数化で速度アップ	T12	¥3,000
437	サウンド・コンパイラ	効果音、音楽用データを音声で編集に	'82.6	¥3,000
438	VOM-3(VOICE MONITOR)	入出力データを音声で確認	'82.6	¥3,000
525	BASICの拡張	TEMP,MUSIC,PATTERN文追加	'82.8	¥3,000
586	スペース・マウス	250階を駆け昇れ!	T13	¥3,000
587	SPACE TRIP	PC-8001の移植版	T13	¥3,000
588	COSMIC BORDER	敵のステーションを爆破せよ	T13	¥3,000
589	BUG FIGHTER	飛び交うバグを打ち落とせ	T13	¥3,000
630	ハムレット	上からコインを入れ、4つ並べる	'82.10	¥3,000
649	BASICの拡張(part2)	グラフィック・ステートメントの拡張	'82.11	¥3,000
696	グラフィック花札こいこい	MZBのこいこいを移植	T14	¥3,000
698	LUNAR CITY SOS	PC版を移植	T14	¥3,000
706	LEOPARD II	戦車戦のシミュレーション・ゲーム	BM活研	¥3,000
707	SOFT MUSIC SYNTHESIZER	ソフトのみで4声音が可能	BM活研	¥3,000
708	デストロイ・エイリアン	キャラクタも美しく、PSGの効果音も迫力	BM活研	¥3,000
709	3D FLIGHT SIMULATOR	真に迫ったフライトが楽しめる	BM活研	¥3,000
711	GRAPHIC EXPANDER	レベル3にグラフィック命令を!	BM活研	¥3,000
712	百人一首ゲームカルタ	日本古来のカード・ゲームを	BM活研	¥3,000
713	SPIDER	動き回るSPIDERをやっつけろ!	BM活研	¥3,000
714	SNAKY II	マシン語による高速ゲーム	BM活研	¥3,000
715	カード・ドライブゲーム	運転は引いたカードで決まる	BM活研	¥3,000
716	コンピュータ・タロット	タロット占い'結果はプリンタへ	BM活研	¥3,000
717	GLOBE	指定の緯度、経度から見た地球	BM活研	¥3,000
720	PUTエディタ	Gパターン作成ツール	BM活研	¥3,000
765	BUG FIRE	PC-8001 I/O '81年3月号の移植版	'83.1	¥3,000
805	SPACE FALCON	敵ミサイルをかいくぐり燃料タンクへ	'83.3	¥3,000
831	ダブル・デンシティ	地球が2つの宇宙車にはさみ打ち	'83.5	¥3,000
848	HSE-2	高機能マシン語モニタ	'83.7	¥3,000

レベル3MK5/S1　●はL3(40K)可

● DA-1061	フルーツ・パニック	アラこわい植物と水玉の鬼ごっこ	'83.10	¥3,000
DA-1078	mcカントリークラブ	美しく変化に富んだ18ホール	PW-5	¥3,000
DA-1079	けんかをやめて	車に気をつけ、ケンカを止めよう	PW-5	¥3,000
DA-1081	エイリアン II	走るエイリアンを戦車で攻撃	PW-5	¥3,000
● DA-1113	機甲戦士メグオム	シミュレーション・タイプの機甲戦士の戦い	'84.2	¥3,000

FM-8

244	地底最大の作戦	地底基地に攻め込むヘビをやっつけろ	–	¥3,000
253	逆アセンブラ	L3版を移植	–	¥3,000
310	Z80カード逆アセンブラ	Z80の逆アセンブラ	'82.2	¥3,000
309	音声入出力プログラム	FM-8が'言葉をしゃべる	'82.2	¥3,000
339	N→F-BASICコンバータ	PCの豊富なソフトをFMに	'82.4	¥3,000
426	漢字SYMBOL文&BASIC復活	漢字をSYMBOL文で拡大します	'82.6	¥3,000
592	6809デバッガ	MZのS,R,Dを目標に作ったデバッガ	FM活研	¥3,000
593	6809トレーサ	プログラム開発の強力なツール	FM活研	¥3,000
625	ウオーク・ゲーム	転ばずに'ように、闇の中を歩く	–	¥3,000
642	3次元迷路	3次元迷路は2次元迷路に飽きた人用	'82.11	¥3,000
695	CRASH	オール・マシン語のハイレゾゲーム	T14	¥3,000
744	MEMORY CHANGER	フルRAMで'動(チェック・サムエディタ	'82.12	¥3,000
760	ザ・キューティ	Mr.I/Oのキューティ狩り	'83.1	¥3,000
777	THE 女学生(道草編)	落ちてくるリンゴを受ける	'83.2	¥3,000
796	FMラリー	サブCPUを使う高速ゲーム	'83.3	¥3,000
425	U-MONITOR	モニタを拡張してブレーク・ポイントも	'83.6	¥3,000

FM-7/8

776	実戦 株式チャート	週足、年足を表示し、株の動きを予測	'83.2	¥3,000
243	1人ポーカーゲーム	「神経が図太くなる本」を参考にした	–	¥3,000
256	ミニ&ディスアセンブラ	L3の移植版	'81.12	¥3,000
262	グラフィック麻雀(漢字ROM使用)	254の漢字ROM版	'81.12	¥3,000
286	グラフィック花札こいこい	ドット単位の色指定、画面は感動的	–	¥3,000
289	平安京エイリアン	東大TSG作	–	¥3,000
290	スネーキー	移植版	–	¥3,000
308	マシン語→DATA文作成プログラム	マシン語がBASICのDATA文に!	'82.2	¥3,000
316	カラーパターン・エディタ	キャラクタを自在に作って…	'82.3	¥3,000
319	SPACE FIGHTER	気分は戦闘機乗り	'82.3	¥3,000
320	ザ・麻雀	好評のザ・麻雀をFMに移植	T12	¥3,000
414	フローチャート・ジェネレータ	人のアルゴリズムも簡単に理解できる	'82.5	¥3,000
384	SPACE TRANSPORTER	相手をおびきよせて…	T12	¥3,000
597	Auto Plot	グラフ作成のツール	FM活研	¥3,000
579	UFO WARS	現われては消えるUFOを撃て	T13	¥3,000
635	金星基地SOS	金星基地を守るのは君の暗算力?	T14	¥3,000
636	THE 女学生(下校編)	オオカミに捕まらないように	T14	¥3,000
694	基盤プログラム	基盤の登録、再生ができる	T14	¥3,000
828	キンチョマン(キー版)	宇宙人撃退には殺虫剤キンチョールIIを	'83.5	¥3,000

ラグランジュL-2(X1)
脱出順位
100
おめでとう!馬場君

X1版ラグランジュL2で100番目に脱出した大阪市此花区にお住いの馬場真一郎君(14歳)にインタビューしました。以下○は馬場君の言葉です。

●馬場君、100番目の脱出おめでとう!ラッキーだったね。

○ども、ども。プレゼントまでもらっちゃって、うれしいです。

●解くのにどのくらいかかった?

○よくおぼえていないけど、2カ月ぐらいかな。途中でヒントもらったりしたけど。

●ネズミのところと最後のコントロール・センターだったね。かわいいネズミの絵を描いてくれたっけ。

○わぁ、おぼえてるんですか!

●はがきはちゃんと分類しているからね。脱出成功者の名前なんか、ここにも(頭を指さす)入っているよ(笑)。ところで、難しかったのはやっぱり、あのネズミかな?

○うん、そう。苦労しちゃった。ネズミさんに手を出すと、すぐに逃げちゃうでしょ。でも、それを何度かやると、ネズミさんが疲れて捕まるかも、なんて考えたりして・・・。

●そういうアイデアもいいね。今度使わせてもらおうかな。

○次は車と赤い部屋。車なんか思いつく単語をかたっぱしから打ち込んでみたんですよ。

●単語はそんなに難しくはなかったと思うけど。

○そうですね。名詞はたいてい「ミル」でわかっちゃう。

●でも、ボンネットやクランクがなんだかわからない人もいた。

○小学生だと無理かもしれない。車の構造だってそうですよ。

●まあね。で、一番感動したのはやはりラスト・シーンかな?

○ラストも良かったけど、僕はメイクス×してコントロール・センターへ行くとこが感動。

●中にはひどいって声もあるけど。

○×××だからでしょうね。

●このゲームって一言でいうと、どんなゲームだろう?

○一言でいうのが難しいけれど、やはり、描画速度が速くて、絵がていねいで、ストーリーがしっかりしていて、とても完成度が高く、やりがいのあるアドベンチャーです。僕の背中のやり具が30センチも延びてしまいました。ハハハ。(次頁へ続く)

●30センチね，僕たちスタッフの作り具だってずいぶん大きくなった。馬場君のやり具をのばしたアドベンチャーは，ほかにもあったかな？

○僕のやったアドベンチャーのベスト10をつけてみましょうか？

●いいね，やってみて。

○おほん，発表します。第一位はラグランジュL2　95点！

●やったぁ！

○もうひとつ，第一位は。

●がくっ！

○タイムトンネル　95点。第三位はウイングマン　80点。続いてタイムシークレット，続黄金の墓，サラトマ，デゼニ，はぁりぃふぉっくす，黄金の墓，メフィウス。

●ずいぶんたくさんやったんだね。

○PRGは，いまBLACK ONYXの地下6階です。

●いつもゲームばかりやっているんじゃないの？勉強は？

○まさか！勉強は僕の趣味のひとつです。
（横でおかあさまが「まんが開いて？」）

○……。

●ほかの趣味は？

○はぁ〜い。背中のやり具を磨くこと。朝夕の食前食後に磨いてま〜す。

●馬場君っておもしろいね。ラグランジュL2のパートIIを作っているのは知ってる？

○1／0の広告で知っています。どんな話になるのかな。教えて！

●コソ，コソ，コソ。

○すごい！楽しみだ。今度はもう少しリアクションの部分を増やしてくれるといいな。発売になるまで，じっと待ちます。

●ありがとう，最後に一言。

○土曜の夜はエンドレスナイト！き〜んなん！　（次頁へ続く）

CD-1025	戦車最前線	敵戦車隊との激しい砲撃戦	FM-7/8活研	¥3,000
CD-1058	フライング・シザース	下降する凶器群を迎撃せよ！	'83.10	¥3,000
CD-1071	ハウンテッド・ハウス	幽霊を穴に落として埋めてしまえ！	'83.11	¥3,000
CD-1091	魔宮デルタ	宝を手に入れるアドベンチャー	'83.12	¥3,000
CD-1021	SUPER MONITOR	マシン語開発ツール	FM活研	¥3,000
CD-1023	BASIC ANALYZER	F-BASICのコマンドを拡張	FM活研	¥3,000
CD-1087	スーパーパターン・エディタ	1つのキャラクタが3方向に変化	FM活研	¥3,000

FM-7

CC-1009	メロン・パニック	干草の束でメロン怪物を退治	'83.7	¥3,000
CC-1010	INDY-7	クラッシュ！リアルなF1ゲーム	'83.8	¥3,000
CC-1034	OCTOPUS GARDEN	タコの庭そうじ，イカとホタテに汚されて	'83.9	¥3,000
CC-1041	パラレーザー	異次元を瞬間移転する要塞を追え	—	¥3,000
CC-1086	ともきゃっと	ネコの攻撃をかわし木の実を集めろ	Pio1	¥3,000
CC-1096	エッグ・ボンプ	鶏に撫突しないよう，玉子集め！	Pio2	¥3,000
CC-1106	バッグギャモン	美しいグラフィックスの伝統的ゲーム	'84.1	¥3,000
CC-1114	3D-UFO	敵UFOを照準にとらえて撃ち落とせ	'84.2	¥3,000
CC-1065	PROLOG/F	人工知能型言語Prolog	'83.8	¥3,000

APPLE II

LA-1092	爆走FUJI-F1	F1レーサー要ジョイスティック	'83.12	¥3,000

ベーシックマスターL2,L2 II,Jr.　▶はJr.のみで動作

	444	グラフィック麻雀	増設RAMが必要です	—	¥4,000
▶	721	MISSION TREASURY	8個の鍵を中央の鍋に運べ！	BM活版	¥3,000
▶	722	ファイヤーキャノン	補給物資をキャノン・ベースまで運べるか	—	¥3,000
	723	CANDLE	4本のローソクすべてに火を燈せ！	BM活版	¥3,000
	724	3D CAR RACE	オール・マシン語の高速カーレース	BM活版	¥3,000
▶	726	グラフィックユーティリティVer.2	リバース，サークル，回転・拡大などを追加	BM活版	¥3,000
	728	STREAM RESCUE	川に浮いた枝を避けながら淵をめざせ	BM活版	¥3,000
▶	729	FULL KEY PROGRAM	Jrをフル・キーボードに！	BM活版	¥3,000
	730	BASICトレーサ	BASICのデバックに強力なツール	BM活版	¥3,000

PASOPIA7　●はPASOPIA5可

EB-1084	ぐらふぃっく花れしこいこい	リアルな花れし，PC-88版より移植	—	¥3,000
EB-1089	ミネマの宝石	宝石を探し出せ，アドベンチャー	PW-6	¥3,000
● EB-1093	ステップ・ソリティア	思考型ゲーム，ゲーム進行の再現可能	PW-6	¥3,000

MZ-700

845	HALの逆襲(S-BASIC)	コンピュータHALがついに……	'83.6	¥3,000
815	ウイリアム・テル	落ちるリンゴをねらって撃て	—	¥3,000
BE-1077	NEW MONITOR	700版，1200，K/Cとコンパチ	'83.9	¥3,000

X1+dB-BASIC　GはGRAM要

G BF-1063	夢の有馬記念ゲーム	一獲千金の夢を賭けたあなたは？	'83.11	¥3,000
G BF-1064	ミステリーボーイ	怪物をさがして♥を探し出すゲーム	'83.10	¥3,000

ROM&基板　●送料含む

商品番号	機種	商品名		定価(送料別)
R001	MZ-80K/C	Newモニタ（2532）	(ROM)	¥10,000
R002	PC-8001	BEST MONITOR（PSA用2732×2）	(ROM)	¥10,000
R003	PC-8001	BEST MONITOR（本体用2764×1）	(ROM)	¥13,000
R007	PC-8001	エディタ・アセンブラ「EDAS」（2732×2）	(ROM)	¥10,000
R008	PC-8001	エディタ・アセンブラ「EDAS」（2764×1）	(ROM)	¥13,000
KB01	PC-8001	PSA基板（マニュアル付）	(基板)	¥12,000
KB03	FM-8	HERO-09（メインCPUの倍速ユニット）	(基板)	¥ 8,500

ブック型シリーズ

ディスケット　（注）ディスケットの2Dは両面倍密です

商品番号	機種	商品名	媒体	定価(送料別)
AB-D004	PC-8001/mkII	S-DOS(N-BASICモード)	5"2D	¥ 5,800
AB-D010	PC-8001/mkII	FDUP-5(N-BASICモード，8801/mkII)	5"2D	¥ 9,800
CE-D006	FM-7/8/11	拡張Kコンパイラ	5"2D	¥ 6,800
CE-D007	FM-7/8/11	フルスクリーンエディタ MICROVI	5"2D	¥12,800

ブック型パッケージ（青箱）　すべてカセット版です

商品番号	商品名	機種名	内容	定価(送料別)
792		PC-8001		¥ 4,500
797	Z80 EDAS用	MZ-80B	オブジェクトから	¥ 4,500
802	ソース・ファイル	MZ-2000	ソース・テキストを作成	¥ 4,500
806	ジェネレータ	MZ-1200.80K/C		¥ 4,500
811		MZ-700		¥ 4,500
718	lila（ライラ）	レベル3	マトリクス計算プログラム	¥ 4,500
727	EADL¥	Jr.	エディタ，アセンブラ，逆アセンブラ	¥ 4,500
604	EDAS	PC-8001	PC-8001用エディタ・アセンブラ	¥ 4,500
648	EDAS・2000	MZ-2000	Z80エディタ・アセンブラ	¥ 4,500
451	EDAS	MZ-80B	Z80エディタ・アセンブラ	¥ 4,500
647	EDAS・1200	MZ-80/1200	1200版のEDAS	¥ 4,500
812	EDAS・700	MZ-700	MZ-700用エディタ・アセンブラ	¥ 4,500
813	拡張Kコンパイラ	FM-7/8	6809を生かした整数型コンパイラ	¥ 4,500
823	文珍	PC-6001	簡易日本語ワード・プロセッサ	¥ 4,500
829	エディタ・アセンブラV2.0	FM-7/8	エディタが強化されたアセンブラ	¥ 4,500
838	N-BASICの拡張	PC-8001	N-BASICをPASCAL風に！	¥ 4,500
840	F-BASIC EXPANDER	FM-7	FM-8用をFM-7に移植	¥ 6,000
843	F（エフ・ダッシュ）	レベル3	FORTH型コンパイラ	¥ 4,500
EB-1036	PTA	PASOPIA	パソピア，パソピア5/7	¥ 4,500
CD-1019	サウンド・エディタVer.2.0	FM-7/8	自動演奏，ゲームの効果音の作成	¥ 4,500
CD-1024	日本語ワープロ「清書納言」	FM-7/8	オールマシン語のワープロ	¥ 9,800
DA-1069	日本語ワープロ「漢単」	レベル3/MARK5	オールマシン語のワープロ	¥ 9,800
CD-1070	日本語ワープロ「文典」	FM-7/8	作表，添え字可能	¥ 9,800
CD-1066	MTOOL09	FM-7/8	マシン語逆アセンブラ+トレーサ	¥ 4,500

B5版ブック型ゲーム

AA-1020	将棋対局	PC-6001	元祖対局将棋(SRは不可)	¥ 3,000
AA-1029	スーパーテニス他	PC-6001	ザ・ストリームも入った2本組	¥ 3,000
AA-1108	CANAL	PC-6001	元祖60版スクロール・シューティング	¥ 3,000
AB-1013	聖剣伝説	PC-8001	聖剣を探すロールプレイング・ゲーム	¥ 3,000
AF-1001	BONBON他	PC-8001mk II	3D鬼ヶ島チェイスも入った2本組	¥ 3,000
AC-1012	魔女モヘカの館	PC-8801	グラフィック・アドベンチャー	¥ 3,000
AC-1109	ワイルド・リバース	PC-8801	少女を探すアドベンチャー	¥ 3,000
CD-1088	将棋対局	FM-7/8	PC-60からの移植版	¥ 3,000
CC-1056	アニーズ・カジノ他	FM-7	セクシーピンボールも入った2本組	¥ 3,000
CC-1090	詰将棋道場	FM-7	1手詰から15手詰まで60問収録	¥ 3,000
BE-1014	クロックベーダー	MZ-700/1200	謎の軍団と対決するシミュレーション	¥ 3,000
BF-1085	マイティ・バスター他	X1+dB-BASIC	陸戦スクロールの名作 他にも1本	¥ 3,000
EB-1032	魔女モヘカの館	PASOPIA7	PC-88からの移植版	¥ 3,000

GIS コムパック・ゲーム情報サービス！

テレスターでも実施！

ゲーム・ソフト解答、ヒント、改造法、耳よりな情報を個人あてにサービス

NO	区分	タイトル	内容
001	★	ミントマークの大冒険	サメの位置や，持ち物の使い方を公開する『詳細ヒント集』
002	★	アドベンチャーペンギン	拾い物の使い方をアドバイスする『必勝マニュアル』
003	★	ミネマの宝石	4つの難関のヒントと完全回答を公開する『難問部分解答集』
004	★	魔女モヘカの館	ゲームに使用するすべてのコマンド『全コマンド集』
005		PC-80 走れ！スカイライン	『PC版コース・エディタ』BASIC部分を改造します
006	★	からくり忍者屋敷	『完全解答』はがきは1面，封書は5面まで
007T	★	FM-7　ウットイ	100面のパスワード
008	☆	ポップ・バルーン	リアクションとパズル・ルールを紹介，マニュアルの一部
009T	★	S1　ウットイ	100面のパスワード
010	★	ソニック・ブーン	無敵モードとカセット版の純正JS対応(マシン語部分の改造)
011T	★	ベリコーサ	無敵モード
012T	★	FM-7 NOBO	無敵モード
013T	★	ルーサイト	隠しコマンドやアドバイスを公開する『秘密情報』
014T		デプロス	Eベース，Sベースを増やす〔忍〕改造(テクノポリス誌より)
015T		X1ホバーアタック	空飛ぶ戦士を作るカセット版〔忍〕改造(テクノポリス誌より)
016T	★	FM-16β ウットイ	50面のパスワード
017T	★	PC-98ウットイ	50面のパスワード
018T	★	PC-88ウットイ	50面のパスワード
019	★	X1 ラグランジュL2	解けない状態を詳しく書いてください
020	☆	マジック・ファクトリー	数々の仕掛けやキャラを紹介，マニュアルの一部
021T	★	ギガンテス	無敵モード
022	★	プッシュ・プルII	主人公マジマジを99人に改造する
023	★	マジック・ファクトリー	面送り隠しコマンド，画面停止隠しコマンド
024		ザ・コックピット	着陸未体験者向け操縦法(無風状態での着陸)切手付き封書のみ

以上は市販版を対象にしています。掲載版とは異なりますのでご注意ください。

●往復はがきで受け付ける情報は1回1点です。返信面にあなたの住所，氏名，タイトルNOを明記してください。

●複数申し込みの場合は返信切手を貼った封筒にあなたの住所，氏名を明記，1回5点まで。

●往復はがき，返信切手のないものはお送りできません。

●NOの末尾にTのあるものは，テレスターでも見れます。

●★はゲームの解答やヒントですので，ソフトをお持ちでない方はご遠慮ください。また，友人などで挑戦中の人には絶対教えてはいけません。

●☆はマニュアルの一部です。ソフトをお持ちでない方で興味のある方はご利用ください。

●無印のものはソフトの有無にかかわらずご利用いただけます。

●電話での問い合わせ，受け付けはできません。

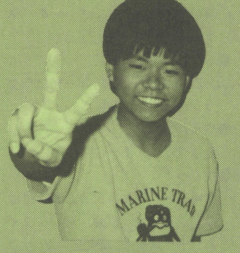
●送り先：〒151 東京都渋谷区代々木1-37-1ぜんらくビル
㈱コムパック企画室 GIS係

ブック型ゲーム・シリーズ

媒体の欄に色がついているのはコンスト付です。　★は近日発売です。

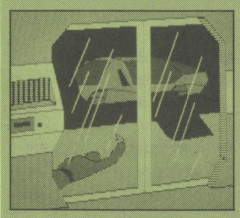
商品番号	商品名	内容	媒体	定価(送料別)
PC-6001/mkII/6601/SR		(N_モード, 6001は要32K)		
AA-1122	ちゃこのファイヤーショック	大回転迷路の中でキーワードを探せ！	C	¥3,500
AA-1133	スネーク・ワールド(2本組)	表題作とスネーク&エイリアンの2ゲーム入り	C	¥3,000
AA-1141	ルナシティSOS(3本組)	SFゲームを3本パックした親しみのゲーム集	C	¥3,000
AA-1142	スーパーボーイ	宙を飛べ！仮想戦闘ドームで地獄の特訓！	C	¥3,000
AA-1119	ピアノマン	自動・手動演奏ができるパソコン・ピアノ	C	¥4,800
AA-1149	デンジャージャングル(4本組)	4本入ったゲーム集！(SR不可)	C	¥3,500
AA-1145	アドベンチャーべんぎん	ペントム君のリアルタイム・アドベンチャー	C	¥3,500
AA-1153	レッド・アラート(4本組)	手に汗握るSF4本のゲーム！楽しさも4倍だ！	C	¥3,500
AA-1157	コンストラクション・ゲーム・キット	ステージやキャラクタが作れるゲーム3本組	C	¥3,500
AA-1159	ロボット・ウォーズ(2人用)	5台のロボットを進め、戦闘はリアルタイムで	C	¥3,500
AG-1188	ブレイク・スルー	完全自由3変形のロボット・アニメ・ゲーム	C	¥3,800
PC-6001mkII/6601/SR				
AG-1121	珍さん麻雀	中国人がルイを選ぶ異色4人麻雀、トーク付！	C	¥3,500
AG-1136	ミントマークの大冒険	50画面以上のマシン語アドベンチャーゲーム	C	¥3,000
AG-1191	ブレイク・スルーII	さらにパワーアップしたパートII(SR専用)	C	¥3,800
AG-D065	ブレイク・スルーII	さらにパワーアップしたパートII(SR専用)	3.5"1DD	¥5,800
PC-8001/mkII/8801/mkII/SR		(Nモード, 8001は要32K)		
AB-1131	VARIOUS(ヴェリアス)	7種の敵の彼方に巨大母船が出現する！	C	¥3,000
AC-1146	バックギャモン(4機種対応)	操作がカンタンなおなじみバックギャモン	C	¥3,000
AB-1162	走れ！スカイライン	ライバル車を追い抜いてゴールを目指せ！	C	¥3,800
PC-8001mkII/SR				
AF-1182	ゴースト・ギャザー	ユニークなオバケがうじゃうじゃ追ってる！	C	¥3,800
AF-1183	パリッシュ	敵をやっつけたあとにガイコツ要塞出現	C	¥3,800
AF-1192	ザ・コックピット	mkIIとSR用の2本、SR用はFM音源付き	C	¥4,800
AF-D076	ザ・コックピット	FM音源の大迫力効果音(SR専用)	5"2D	¥5,800
PC-8801/mkII/SR				
AG-1121	珍さん麻雀	P6版と同じパッケージ、ユニークな4人麻雀	C	¥3,500
AC-1126	ポケットマン	キャラクタがかわいいサッカー＋ヒリヤード	C	¥3,500
AC-1146	バックギャモン(4機種対応版)	88モードのバックギャモン	C	¥3,000
AC-D014	珍さん麻雀/花札こいこい	人気のゲームを2本パックしたディスケット	5"2D	¥6,800
AC-D016	トライリング(3本組)	知的ゲームを3本パックしたディスケット	5"2D	¥5,800
AC-D019	ザ・コックピット	夜間3Dフライト・シュレータ移植版(SR不可)	5"2D	¥5,800
AC-1161	キャベツじろぼう	ハラハラ、ドキドキのコミカル・ゲーム	C	¥3,500
AC-D020	キャベツじろぼう	ハラハラ、ドキドキのコミカル・ゲーム！	5"2D	¥4,800
AC-1163	将棋対局V2	P6の強化移植版、攻めの手筋が増えて強敵に	C	¥3,800
AC-D021	将棋対局V2	P6の強化移植版、攻めの手筋が増えて強敵に	5"2D	¥5,800
AC-D025	ムクの郵便屋さん	100面＋コンストラクション付きの思考ゲーム	5"2D	¥5,800
AC-D036	ウットイ	FM-7からPC-88に移植	5"2D	¥5,800
AH-D053	ザ・コックピット	FM音源の効果音とともに飛べ！(SR専用)	5"2D	¥5,800
AC-1189	ホバーアタック	X1からの移植版、空飛ぶスーパー戦士追加	C	¥3,800
AC-D062	ホバーアタック	X1からの移植版、空飛ぶスーパー戦士追加	5"2D	¥5,800
AC-D077	ラグランジュL2	本格SFアドベンチャーゲーム	5"2D	¥6,800
PC-9801/E/F		(5"2Dは2DD可)		
AD-1125	マルス	15種の精彩キャラクタを大宇宙で迎え撃て！	C	¥3,500
AD-D012	ザ・コックピット	L3版をさらに精彩に！練習機もついている	5"2D	¥5,800
AD-D013	チェス	パソコンと対局する本格チェス、いざ勝負！	5"2D	¥5,800
AD-D017	クロス・ファイト	8方向スクロールで超高速シューティング！	5"2D	¥5,800
AD-D035	ウットイ	FM-7からPC-98に移植	5"2D	¥5,800
AD-D039	ベリユーサ	鮮やか！速い！スクロール・ゲームの1級品	5"2D	¥5,800
★ AD-D043	THE詰将棋	コンピュータが問題を解く、作る、出題する！	5"2D	近日発売
AD-D049	ギガンテス	超高速のスクロール・シューティングの最高傑作	5"2D	¥5,800
AD-D059	ルーサイト	ワープを使ってクリアする50面＋コンスト	5"2DD	¥5,800
AD-D071	ルーサイト	ワープを使ってクリアする50面＋コンスト 2DD不可	5"2D	¥5,800
AD-D078	F-15イーグル	FM-7版を大幅に改良 (F専用)	5"2DD	¥5,800
PC-9801VM				
AN-D081	ルーサイト	ワープを使ってクリアする50面＋コンスト	5"2HD	¥6,800
PC-9801M2/3		(VMは不可)		
★ AK-D055	THE詰将棋	コンピュータが問題を解く、作る、出す	5"2HD	近日発売
AK-D054	ザ・コックピット	夜間の3Dフライト・シミュレータ移植版	5"2HD	¥6,800
AK-D058	ギガンテス	超高速スクロール・シューティングの最高傑作	5"2HD	¥6,800
AK-D060	ルーサイト	ワープを使ってクリアする50面＋コンスト	5"2HD	¥6,800
AK-D066	ウットイ	大人気のウットイ移植版、速度調節付き	5"2HD	¥6,800
AK-D079	F-15イーグル	FM-7版を大幅に改良	5"2HD	¥6,800
PC-9801U2				
AM-D072	ザ・コックピット	人気の3Dフライト・シミュレータ	3.5"2DD	¥6,800
AM-D073	ウットイ	100面クリアを目指すテンテン君	3.5"2DD	¥6,800
AM-D074	ルーサイト	ワープを使ってクリアする50面＋コンスト	3.5"2DD	¥6,800
FM-7/8/NEW7		(カセット版は77可)		
CC-1127	からくり忍者屋敷	難易度Aクラスのパズル・ゲームが君に挑戦！	C	¥3,000
CD-1135	デルフィス	スクロール・ゲームの傑作！君は体験したか	C	¥3,500
CE-D011	ワード・ゲーム(11可)	英字を並べて単語を作る！2人でも遊べるぞ	5"2D	¥5,800
FM-7/NEW7		(カセット版は77可)		
CC-1124	北海道4000km	時刻表のダイヤに沿って全路線を踏破する	C	¥3,500
CC-1137	WALL & WALL	コンストもついたワンキープレイ・ゲーム	C	¥3,500
CC-1123	タルタロス	ループでする地下迷宮で神話の怪物達と戦う！	C	¥3,500
CC-1132	FMレーサー	3D表示の超スピード・レーシング・ゲーム	C	¥3,000
CC-1140	ファンキーボール	1個のボールが16個に分裂するスリルと興奮	C	¥3,000
CF-1148	ファンタム(4本組)	異色五目並べほか4本の思考ゲームを収録！	C	¥3,500
CF-D015	ファンタム(4本組)	上記のディスク版	5"2D	¥5,800
CH-1150	ウットイ	走れ、飛べ、ブロックを積め！コンスト付	C	¥4,800
CH-D018	ウットイ	上記のディスク版	5"2D	¥5,800
CF-1158	オペレーションD(4本組)	異星人と戦う4本のゲームを収録したゲーム集	C	¥3,500
CF-1160	F-15イーグル	発進、迎撃、着陸のフライト・シミュレータ	C	¥3,500
CF-D024	ムクと宝島	制限時間200秒のリアル・タイム思考ゲーム	5"2D	¥5,800
CF-1166	麻雀四天王	オープン・モードがついた本格四人麻雀	C	¥3,800
CF-D026	麻雀四天王	オープン・モードがついた本格四人麻雀	5"2D	¥5,800
CF-1171	バトル・ポッド	3種類の兵器で攻撃するスクロール戦	C	¥3,800
CF-D027	バトル・ポッド	3種類の兵器で攻撃するスクロール戦	5"2D	¥5,800
CF-1173	ザ・コックピット	夜間3Dフライト・シミュレータ移植版	C	¥4,800
CF-D032	ザ・コックピット	夜間3Dフライト・シミュレータ移植版	5"2D	¥5,800
CF-1175	タンク・バトル	ユニークな移動方法の戦車戦 1人or2人可	C	¥3,800
CF-D037	タンク・バトル	ユニークな移動方法の戦車戦 1人or2人可	5"2D	¥5,800
CF-1178	ムーン・ソルジャー	表題作ほか「スパイク」「ルナシティSOS」	C	¥3,500
CF-1179	ハザード	表題作ほか「プッシュ・プル」「マッドロジック」	C	¥3,500
CF-1170	エマージェンシー	超高速3Dフライト・シミュレータ	C	¥3,800
CF-D031	エマージェンシー	超高速3Dフライト・シミュレータ	5"2D	¥5,800
CF-1185	ソニック・ブーン	精彩画像のスクロール・シューティング・ゲーム	C	¥3,800
CF-D048	ソニック・ブーン	精彩画像のスクロール・シューティング・ゲーム	5"2D	¥5,800
CF-1184	サファリクロスサーキット	道なき道を爆走する高速ラリーキット！	C	¥3,800
CF-D044	サファリクロスサーキット	上記のディスク版	5"2D	¥5,800
CF-1186	MACH7	パソコン初！高速3Dバイク・グランプリ！	C	¥3,800
CF-D050	MACH7	上記の5"2D版	5"2D	¥5,800
CF-1187	NOBO	超高速グラフィック・スクロールの最高峰 JS可	C	¥3,800
CF-D056	NOBO	上記の5"2D版 JS可	5"2D	¥5,800
CF-1190	プッシュ・プルII	タマゴがスゴイ！思考型追跡劇	C	¥3,800
CF-D063	プッシュ・プルII	タマゴがコワイ！思考型追跡劇	5"2D	¥5,800
CF-D069	F-15イーグル	人気の3D空戦フライト、ディスク版	5"2D	¥5,800
FM-77				
CK-D028	ザ・コックピット	夜間3Dフライト・シミュレータ移植版	3.5"2D	¥5,800
CK-D052	MACH7	パソコン初！高速3Dグランプリ！(L4不可)	3.5"2D	¥5,800
CK-D057	NOBO	超高速グラフィック・スクロールの最高峰 純正JS可	3.5"2D	¥5,800
CK-D067	ソニック・ブーン	純正JS対応で後継な戦闘ができる	3.5"2D	¥5,800
CK-D068	ウットイ	テンテンが元気にとりまわる(L4不可)	3.5"2D	¥5,800
CK-D064	プッシュ・プルII	新趣向の思考型追跡劇(L4不可)	3.5"2D	¥5,800
CK-D070	F-15イーグル	人気の3D空戦フライト、ディスク版	3.5"2D	¥5,800
FM-11		(通信販売限定)		
CB-1154	からくり忍者屋敷	FM-7/8版の移植 BS不可	C	¥3,000
CB-1155	デルフィス	FM-7/8版の移植 BS不可	C	¥3,500
CB-D023	デルフィス(ディスク版)	希望機種明記、BS不可 (5"2D用5"2HD用)	D	¥5,800
FM-16β				
CL-D051	ウットイ	1から9のスピード選択可能！(コンストなし)	5"2HD	¥6,800
CL-D061	ザ・コックピット	PC-98から移植、スピードが速い	5"2HD	¥6,800
X1/C/D/turbo		カセット版はD可 (HはHu-BASIC, dはdB-BASIC要)		
BF-1128	三匹のぶたちゃん	童話をパソコン・ゲームに、登場人物の魅力	C	¥3,500
H BF-1134	フクちゃんの大冒険	武器を使い分けて敵物と戦い汽車に乗れ！	C	¥3,000
BF-1143	将棋対局V2	P6の強化移植版、攻めの手筋が増えて強敵に	C	¥3,500
BF-1151	デプロス	360度回転窓台で敵を狙い撃って基地を死守	C	¥3,500
H BF-1152	ホバーアタック	合体、単独戦闘で地下を進むホバースーツ！	C	¥3,800
BF-1165	ザ・コックピット	JSが縦横得になったフライト・シミュレータ	C	¥4,800
BF-1164	珍さん麻雀	JSでもプレイできる独創のアイデア	C	¥3,800
BH-D029	ザ・コックピット	夜間3Dフライト・シミュレータ移植版	5"2D	¥5,800
BF-1172	AS	2種の形態に変形、8方向スクロール宇宙戦	C	¥3,800
BH-D030	AS	2種の形態に変形、8方向スクロール宇宙戦	5"2D	¥5,800
BF-1169	ポップ・バルーン	アニメチックな動き、2つのルールで楽しめる	C	¥3,800
BF-1176	TURBO 2	3Dレーサー、アイスバーンやカーブが追る	C	¥3,800
BH-D038	TURBO 2	3Dレーサー、アイスバーンやカーブが追る	5"2D	¥5,800
BF-1177	ロボット・タワー	表題作ほか「サテライツ」「セランディア」	C	¥3,500
H BF-1181	ラグランジュL2	本格SFアドベンチャー・ゲーム(D不可)	C	¥4,800
BH-D080	ホバーアタック	空飛ぶスーパー戦士追加！	5"2D	¥5,800
L3/MK5/S1		(L3は要40K, S1専用は要拡張RAM)		
DA-1120	ザ・コックピット	夜間3Dフライト・シミュレータ	C	¥4,800
DA-1129	TOKIO BALL	レンガでボールを封じ込めろ！MK5/S1専用	C	¥3,000
DA-1144	モビル・ビークル(2本組)	リアルな戦車戦&高速3D迷路の秀作2本組	C	¥3,500
AC-1146	バックギャモン(4機種対応)	おなじみのバックギャモン、操作はカンタン！	C	¥3,000
DB-1147	シオヌス	精彩な高速スクロール戦闘ゲーム、S1専用	C	¥3,500
DB-1167	ウットイ	FM版ヒット作ウットイの移植版 S1専用	C	¥4,800
DB-1168	デルフィス	FM版ヒット作デルフィスの移植版 S1専用	C	¥3,500
DB-1174	ジャンパーズリッパー	50層のマジカルプレートを逃げ回れ S1専用	C	¥3,800
DB-D040	ウットイ	S1モデル30/40用	5"2HD	¥5,800
DB-D041	ザ・コックピット	S1モデル30/40用	5"2HD	¥5,800
DB-1180	将棋対局V3	駒の打ち短縮！ 棋譜プログラム収録	C	¥4,800
PASOPIA7				
BF-1164	珍さん麻雀	おなじみ珍さん、P88からの移植版	C	¥3,800
MSX		(要32K)		
AC-1146	バックギャモン(4機種対応)	誰でも楽しめるカンタン操作のバックギャモン	C	¥3,000
MZ-1500				
BG-D022	ザ・コックピット	3Dフライト・シミュレータをQDで	QD	¥5,800
BG-D042	ノンパーラ・パニック	必死に逃げろ！125面の大パニック・ゲーム	QD	¥4,800
BG-D045	走れ！スカイライン	PC版の高速性を継承し、より精彩に！(移植版)	QD	¥5,800
BG-D075	マジック・ファクトリー	敵の仕掛けの中を走れ！昇れ！跳べ！	QD	¥5,800
MZ-2000/2200				
BF-1165	ザ・コックピット	2000はG-RAM I, II, III要	C	¥4,800
BH-D029	ザ・コックピット	夜間3Dフライト・シミュレータ移植版	5"2D	¥5,800
MZ-2500				
★	NOBO	1周29分のスクロール・シューティング	3.5"2DD	近日発売
★	ザ・コックピット	人気の3Dフライト・シミュレータ	3.5"2DD	近日発売

●なんのこっちゃ。まっ、いいや。ラストはVサインで決めてみようか。
○はぁ〜い。

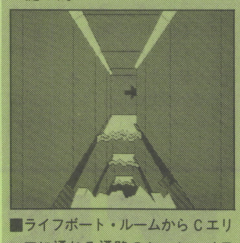


■馬場君にはヴィークル・ソフトから、パートIで使用されなかった画面のプログラム・カセットがプレゼントされました。その一部を紹介しましょう。

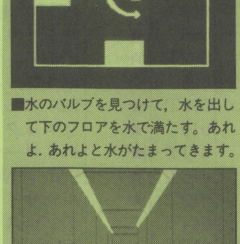
初公開！
未使用画面



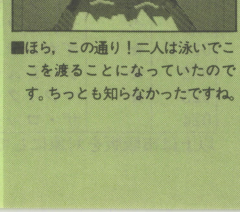
■HSSTの改札口、市販版ではいなかった男の人が、ドアの向うに倒れています。一体誰なのか、永遠の謎です。



■ライフボート・ルームからCエリアに通じる通路のシーン。メモリ・オーバーのため、やむなくカット！！この通路の裂け目はどうやって渡ったのでしょう？



■水のバルブを見つけて、水を出して下のフロアを水で満たす。あれよ、あれよと水がたまってきます。



■ほら、この通り！二人は泳いでここを渡ることになっていたのです。ちっとも知らなかったですね。

Wonder Soft

☎03-375-3401

商品番号	商品名	備考		定価(送料別)
PC-6001/mkII		●は6001専用		
● PC-EX-01	BESTモニタ		ROM	¥9,800
〃 -02	エディタ・アセンブラ		ROM	¥9,800
〃 -03	ソース・ファイル・ジェネレータ		C	¥9,800
● 〃 -04	BASICコンパイラ		ROM	¥9,800
〃 -05	ハイ・スピード麻雀		C	¥4,000
〃 -08	ランタイム・パッケージ		C	¥4,500
〃 -09	オーディオ・マン	3本入り	C	¥4,000
〃 -10	BASICコンパイラmkII		ROM	¥9,800
● GT-01	GTX1ジャック&ダイアン	mkII不可 4本入	C	¥3,500
● 〃 -02	GTX2スペース・ペンギン	mkII不可 4本入	C	¥3,500
● 〃 -03	GTX3クラブ・プラネット	mkII不可 4本入	C	¥3,500
● 〃 -04	GTX4ジュピター・パトロール	mkII不可 4本入	C	¥3,500
GTII-01	GTXII1ジャック&ダイアン	mkII専用 4本入	C	¥3,500
〃 -02	GTXII2スペース・ペンギン	mkII専用 4本入	C	¥3,500
〃 -03	GTXII3クラブ・プラネット	mkII専用 4本入	C	¥3,500
〃 -04	GTXII4ジュピター・パトロール	mkII専用 4本入	C	¥3,500
FM-7/NEW7				
GTF-01	GTF1ギャンブラー	3本入	C	¥3,500
FG-01	グラフィック野球ゲーム/グラフィック・アート		C	¥3,500
〃 -02	ゴルゴ13		C	¥3,000
〃 -03	パソコン・グラフィックス入門2		C	¥3,500
〃 -04	パソコン・グラフィックス入門3		C	¥3,500
〃 -05	CPU4		C	¥3,500
FM-EX-01	EXAS-FMコンパイラ	ROMカード	干無料	¥29,000
FGD-02	日本語ワープロJMAX		5"2D	¥9,800
〃 -03	日本語ワープロJMAX		3.5"2D	¥9,800
PASOPIA				
GTT-01	GTT1イエローデブマリン	4本入	C	¥3,500
MZ-80B/2000				
MZB-EAS-03	EXAS MZコンパイラ		C	¥4,500
FP-1100				
FP-EX-01	エディタ・アセンブラ		C	¥4,500
CA-01	グラフィック麻雀		C	¥3,000
X1				
SX-01	ライフ・カプセル他	2本入要G-RAM	C	¥3,000
LEVEL 3(40K)/MK5				
GTH-1	スキッパー	3本入	C	¥3,500
EXシリーズ				
WF-010E	EXAS-FMコンパイラ	FM-7/NEW7	5"2D	¥9,800
〃-011E	EXAS-FMコンパイラ	FM-77	3.5"2D	¥9,800
WN-007E	Press Word98	PC-98E/F	5"2DD	¥9,800
WF-008E	ALF77	FM-7/NEW7/77	C	¥9,800
〃 -012E	ALF77	FM-7/NEW7	5"2D	¥12,800
〃 -023E	ALF77	FM-77	3.5"2D	¥12,800
WN-006E	K86コンパイラ	PC-98/E/F	5"2D	¥9,800
〃 -026E	K86コンパイラ	PC-98M2/M3	5"2HD	¥9,800
〃 -025E	ストックス・アナライザ	PC-88/mkII/SR	5"2D	¥9,800
	Small-Cコンパイラ	PC-80, 88, FM, X1シリーズ	5"2D	近日発売
	Small-Macパッケージ	PC-80, 88, FM, X1シリーズ	5"2D	近日発売

ZEC SOFT

03-375-3401

商品番号	商品名	備考		定価(送料別)
PC-6001				
ZE-01	骸骨は死の臭い		C	¥3,000
〃02	クレイジードライバー	mkII可	C	¥3,000
PC-8001/mkII/8801/mkII(N-BASICモード)				
ZE-03	PioPio(ピオピオ)		C	¥3,000

JDS

☎ 03-428-3359

商品番号	商品名	備考		定価(送料別)
PC-8801/mkII				
JS-01	プロ野球スーパーシミュレーション		C	¥4,500
〃-06	MICRO CAD T88	PC-88専用	C	¥10,000
JSD-06	MICRO CAD D88	PC-88専用	5"2D	¥12,000
JS-09	プロ野球スーパーシミュレーション		5"2D	¥5,800
〃 -14	リアルタイム花札シミュレーション	SR可	5"2D	¥4,800
〃 -15	リアルタイム花札シミュレーション	SR可	C	¥3,500
FM-7				
JS-05	プロ野球スーパーシミュレーション		C	¥3,500
〃-12	プロ野球スーパーシミュレーション		5"2D	¥5,800
〃-16	リアルタイム花札シミュレーション		C	¥3,500
〃-17	リアルタイム花札シミュレーション		5"2D	¥4,800
PC-6001mkII/6601				
JS-07	プロ野球スーパーシミュレーション		C	¥3,500
X1+dB-BASIC				
JS-08	プロ野球スーパーシミュレーション	要G-RAM	C	¥3,500
PC-9801				
JS-02	プロ野球スーパーシミュレーション		C	¥4,500
〃-10	プロ野球スーパーシミュレーション	E/F可	5"2D	¥5,800
MSX				
JS-11	プロ野球スーパーシミュレーション		C	¥3,500

ランダムハウス

☎ 0492-81-5612

商品番号	商品名	備考		定価(送料別)
RO12	タッチパネルコントロール	PC-88	ROM	¥9,000
〃 13	高速グラフィック	PC-88	ROM	¥9,000
〃 14	スーパーモニタ	PC-88	ROM	¥9,000
KB06	新スーパーROMボード	PC-88 完売	基板	¥25,000
RH-001	チェンジャー	X1	C	¥4,000
〃 -002	スーパーモニタ	PC-88	C	¥5,000
RO15	スーパーモニタ	PC-80mkII	ROM	¥9,000
〃 16	BASIC デバッギングツール	PC-88	ROM	¥9,000

ツクダオリジナル

☎ 03-871-3181

商品番号	商品名	備考		定価(送料別)
PC-8001/mkII/8801				
TO-2	オセロ		C	¥3,800

デジタルオニオンシステムズ

☎ 0471-66-6324

商品番号	商品名	備考		定価(送料別)
MZ-80B				
DO-03	ディスク・スキャナー		C	¥3,500
FM-7				
DO-01	BASIC TOOL			¥4,000
-02	PC→FMコンバータ		5"2D	¥6,000
-04	URA DOS		5"2D	¥7,000

Carry Lab

☎ 0963-63-0211

商品番号	商品名	備考		定価(送料別)
PC-6001/mkII/6601/SR				
GA-041	ジェルダ	mkII専用	C	¥3,800
〃-062	飛車		C	¥4,200
PC-8801/mkII/SR				
PP-36	ポーラースターIII	88専用	C	¥3,800
〃 -021	ジェルダII	88専用	C	¥3,800
〃 -031	ジェルダII	88専用	5"2D	¥5,800
〃 -061	飛車	88/mkII	C	¥4,200
〃 -071	飛車	88/mkII	5"2D	¥6,400
〃 -082	F2グランプリ	88/mkII	C	¥3,800
〃 -091	F2グランプリ		5"2D	¥5,800
〃 -101	大脱走	88/mkII	C	¥4,200
〃 -111	大脱走		5"2D	¥6,400
GS-017	TONKY		5"2D	¥5,800
〃 -031	ぐるっぺ		5"2D	¥5,800
〃 -055	棋太平		5"2D	¥6,500
〃 -056	棋太平		C	¥4,500
FM-7/NEW7/77				
PP-31	スターライトアドベンチャーII	8可	C	¥3,800
〃 -38	ポーラースターIII		C	¥3,800
GA-025	ジェルダII		C	¥3,800
〃 -033	ジェルダII		5"2D	¥5,800
〃 -063	飛車		C	¥4,200
〃 -074	飛車		5"2D	¥6,400
〃 -075	飛車		3.5"2D	¥6,800
〃 -084	F2グランプリ		C	¥3,800
〃 -092	F2グランプリ		5"2D	¥5,800
〃 -093	F2グランプリ		3.5"2D	¥5,800
〃 -104	大脱走		C	¥4,200
〃 -113	大脱走		5"2D	¥6,400
〃 -114	大脱走		3.5"2D	¥6,800
X1				
SP-13	ポーラースターII		C	¥3,800
GA-022	ジェルダII		C	¥3,800
〃 -083	F2グランプリ		C	¥3,800
〃 -103	大脱走		C	¥4,200
〃 -013	TONKY		C	¥3,800
〃 -032	ぐるっぺ	TURBO可	C	¥3,800
〃 -051	棋太平		5"2D	¥6,500
〃 -052	棋太平		C	¥4,500
PC-9801				
GA-011	ポーラースターIII		5"2D,5"2DD	¥5,800
〃 -032	ジェルダII		5"2D	¥5,800
〃 -072	飛車		5"2D	¥6,400
〃 -076	飛車		8"2D	¥6,800
〃 -112	大脱走		5"2D	¥6,400
システム・ソフト&ビジネス・ソフト				
CS-38	SUPER BASE-2000	MZ-20		¥10,000
〃 -51	SUPER BASE-8801	PC-88		¥10,000
〃 -53	C-DOS2000	MZ-20	5"2D	¥24,000
BA-012	JET-8801A	PC-88	5"2D	¥35,800
〃 -013	JET-FM +	FM-7/8	5"2D	¥26,800
〃 -022	マルチプラン実務フォーム集	PC-98F	5"2DD	¥19,800
〃 -023	〃	PC-98E/F	8"2D	¥19,800
〃 -024	〃	PC-98	5"2D	¥19,800

ストラットフォードC.C

☎ 0488-85-5222

商品番号	商品名	備考		定価(送料別)
PC-6001/mkII/6601				
SF-01	黄金の墓		C	¥4,800
〃 -20	〃	66専用	3.5"1D	¥6,200
〃 -17	続 黄金の墓		C	¥4,800
PC-8801				
SF-06	黄金の墓		5"2D	¥5,800
FM-7				
SF-07	黄金の墓		C	¥4,800
X1/C/D				
SF-09	ムー大陸の謎		C	¥4,800
〃 -23	黄金の墓		C	¥4,800
〃 -25	続黄金の墓		C	¥4,800
〃 -10	ピラミッドの謎		C	¥4,800
〃 -11	パソコン・アニメータ		C	¥5,800
SF-18	MUSICAL ZOO	2本入	C	¥6,200
MSX				
SF-16	黄金の墓		C	¥4,800
〃 -19	MUSICAL ZOO	2本入	C	¥4,800
MSX, PC-8001/mkII/SR, PC-6001/mkII, X1				
SK-01	中学必修英単語	中1, 中2, 中3用		各¥3,800
MSX, PC-8001/mkII/SR, PC-6001/mkII				
SK-04	中学必修英作文	中1, 中2, 中3用		各¥3,300
〃 -07	中学必修英文法	中1, 中2, 中3用		各¥3,300
※MSXは各¥3,800				
FM-7/NEW7, X1				
SK-14	中学徹底英語 PART 1	中1, 中2, 中3用		各¥9,800
〃 -17	中学徹底英語 PART 2	中1, 中2, 中3用		各¥9,800
※カセット・テープ3本組				
PC-8001/mkII/SR, FM-7/NEW7				
SK-10	中学必修理科(第1分野)	上, 下		各¥3,300
〃 -12	中学必修理科(第2分野)	上, 下		各¥3,300
〃 -20	中学必修数学 上	中1, 中2, 中3用		各¥3,300
〃 -23	中学必修数学 下	中1, 中2, 中3用		各¥3,300
※中学必修数学中1用下はFM-7/NEW7はありません。				

宮崎マイコンショップ

(I.B.C) ☎0985-27-4326

商品番号	商品名	備考	定価(送料別)
PC-9801シリーズ, PC-8801シリーズ QC-10II			
IB-01	数学ライブラリー 1~6		
〃-02	物理ライブラリー 1~10		
〃-03	化学 1~10		
〃-04	振動工学ライブラリー 1~10		5"2D版
〃-05	電気工学ライブラリー 1~6		各¥10,000
〃-06	通信工学ライブラリー 1~3		
〃-07	機械工学ライブラリー 1~14		
〃-08	工業力学ライブラリー 1・2		
〃-09	構造計算ライブラリー 1・2		
〃-10	測量ライブラリー 1~9		8D版
〃-11	土木構造計算ライブラリー 1~7		各¥12,000
〃-12	水理学ライブラリー 1~17		
〃-13	材料力学ライブラリー 1~3		
〃-14	土質力学ライブラリー 1~5		
〃-15	会計ライブラリー 1・2		
〃-16	教育ライブラリー 1		
PC-9801シリーズ			
IB-17	ソシオメトリー	5"2D	¥20,000
〃-18	学年別成績処理	5"2D	¥40,000
〃-19	納品・請求書発行	5"2D	¥20,000
〃-20	見積書発行	5"2D	¥20,000

PC-8801シリーズ, PC-9801シリーズ, FM-16β

IB-21	重回帰分析		
〃-22	主成分分析		
〃-23	因子分析		
〃-24	クラスター分析		
〃-25	数量化Ⅰ類		5"2D
〃-26	数量化Ⅱ類		各¥38,000
〃-27	数量化分析Ⅲ類		
〃-28	数量化分析Ⅳ類		5"2HD
〃-29	判別分析		各¥40,000
〃-30	正準相関分析		
〃-31	時系列分析		
〃-32	多変量解析ライブラリーⅠ		5WD版
〃-33	多変量解析ライブラリーⅡ		各¥150,000

※一部商品番号が変更しましたのでご注意ください。

テクノソフト ☎ 0956-33-5555

商品番号	商品名	備考		定価(送料別)
PC-6001mkⅡ/6601				
T6M-001	ゴルフ・アイランド		C	¥4,000
〃 -005	スター・フリート/B		C	¥4,500
〃 -006	四人麻雀		C	¥4,000
〃 -009	ゴルフ・アイランド・スペシャル	2本セット	C	¥5,800
〃 -010	プラズマ ライン		C	¥4,800
〃 -011	プラズマ ライン	SR可	3.5"1D/DD	¥6,900
PC-6601SR/6001mkⅡSR				
TSR-001	プラズマ ライン		C	¥4,800
〃 -005	エキサイト四人麻雀		C	¥4,000
〃 -006	エキサイト四人麻雀	66SR専用	3.5"D	¥6,800
〃 -007	ゴルファイランドスペシャル	66SR専用	3.5"D	¥6,900
T6M-014	サンダーフォース	60mkⅡSR専用	C	¥4,800
T6M-013	サンダーフォース	66SR専用	3.5"D	¥6,900
PC-8001/mkⅡ		TPMはmkⅡ専用		
TPM-001	四人麻雀		C	¥4,000
〃 -004	ゴルフ・アイランド		C	¥4,000
〃 -008	ゴルファイランド・スペシャル	2本セット	C	¥5,800
〃 -009	ゴルフ・アイランド拡張コース4		C	¥2,000
TPC-018	万馬券(B面ダービー)		C	¥5,000
PC-8801シリーズ				
TP8-002	四人麻雀	88/mkⅡ	C	¥4,000
〃 -003	スター・フリート/B	88/mkⅡ	C	¥4,500
〃 -004	ゴルフ・アイランド	88/mkⅡ	C	¥4,000
〃 -008	ゴルファイランド・スペシャル	88/mkⅡ	2本セット C	¥5,800
TP8-010	サンダーフォース	88/mkⅡ	C	¥4,800
〃 -011	サンダーフォース	88/mkⅡ	5"2D	¥6,900
〃 -012	プラズマ ライン	88/mkⅡ	C	¥4,800
〃 -013	プラズマ ライン	88/mkⅡ	5"2D	¥6,900
〃 -014	バックギャモンエクセレント	88/mkⅡ ボード付	5"2D	¥7,900
TPS-003	オービットⅢ	88mkⅡSR	5"2D	¥6,900
PC-9801シリーズ				
T9F-001	スペシャル四人麻雀	98/E/F	5"2DD	¥6,800
TP9-001	スペシャル四人麻雀	98/E/F	5"2D	¥6,800
〃 -002	スペシャル四人麻雀	98/E/F	8"2D	¥6,800
〃 -003	サンダーフォース	98/E/F コンスト付	5"2D/2DD	¥6,900
TQU-001	サンダーフォース	U2	3.5"D	¥6,900
X1				
TX1-007	ゴルフ・アイランド		C	¥4,000
〃 -011	万馬券(B面ダービー)		C	¥5,000
〃 -012	ゴルファイランド・スペシャル	2本セット	C	¥5,800
〃 -014	サンダー・フォース		C	¥4,800
〃 -015	サンダーフォース	X/D用コンスト付	3"2D	¥6,900
〃 -016	サンダーフォース	コンスト付	5"2D	¥6,900
〃 -017	プラズマ ライン		C	¥4,800
〃 -018	プラズマ ライン		3"2D	¥6,900
〃 -019	プラズマ ライン		5"2D	¥6,900
〃 -020	バックギャモンエクセレント	ボード付	5"2D	¥7,900
〃 -021	バックギャモンエクセレント	ボード付	3"2D	¥7,900
〃 -022	オービットⅢ		C	¥4,800
〃 -023	オービット・Ⅲ		5"2D	¥6,900
FM-7				
TF7-001	四人麻雀		C	¥4,000
〃 -002	ゴルフ・アイランド		C	¥4,000
〃 -006	万馬券(B面ダービー)		C	¥5,000
〃 -008	ゴルファイランド・スペシャル	2本セット	C	¥5,800
〃 -010	サンダーフォース		C	¥4,800
〃 -011	サンダーフォース	コンスト付	5"2D	¥6,900
〃 -012	プラズマ ライン		C	¥4,800
〃 -013	プラズマ ライン		5"2D	¥6,900
〃 -014	バックギャモン・エクセレント	ボード付	5"2D	¥7,900
FM-77				
T77-001	サンダーフォース	コンスト付	3.5"2D	¥6,900
〃 -002	スーパーT-DOS77		3.5"2D	¥6,900
〃 -003	プラズマ ライン		3.5"2D	¥6,900
〃 -004	バックギャモン・エクセレント	ボード付	3.5"2D	¥7,900

MZ-1500				
TZ1-001	サンダーフォース		QD	¥4,800
〃 -002	エキサイト四人麻雀		QD	¥4,800
〃 -003	バックギャモン・エクセレント	ボード付	QD	¥7,900

マイクロキャビン ☎ 0593-51-6482

商品番号	商品名	備考		定価(送料別)
PC-6001				
MG-02	ミステリーハウスⅠ	32K	C	¥3,800
〃 -03	THE SPY	66用3.5"1Dあり	5"1D	¥5,800
〃 -57	不思議の国のアリス		C	¥3,500
〃 -68	ミステリーハウスⅡ	66用3.5"1Dあり	C	¥4,800
PC-6001/mkⅡ/SR				
MG-76	はーりふぉっくす	3.5"2D¥7,800あり	C	¥4,200
PC-8001/mkⅡ				
MG-51	ミステリーハウスⅠ	mkⅡ専用	C	¥3,800
〃 -59	不思議の国のアリス	mkⅡ可	C	¥3,500
〃 -69	ドリームランド	mkⅡ専用	C	¥4,800
PC-8801				
MG-06	ザ・ゴルフ		C	¥3,000
〃 -22	ミステリーハウスⅠ(New Story)		C	¥5,200
〃 -74	英雄伝説サーガ		5"2D	¥9,800
〃 -77	はーりふぉっくす		5"2D	¥7,800
〃 -48	ドリームランド		C	¥4,800
〃 -67	不思議の国のアリス		C	¥3,500
PC-9801				
MG-26	ミステリーハウスⅠ		5"2D	¥7,800
〃 -46	ドリームランド		5"2D	¥7,800
〃 -49	ドリームランド		8"2D	¥8,800
〃 -60	不思議の国のアリス		5"2D/2DD	¥4,500
〃 -71	英雄伝説サーガ		5"2DD×2	¥9,800
〃 -72	英雄伝説サーガ		8"2D×1	¥9,800
MZ-2000/2200				
MG-11	ミステリーハウスⅠ		5"2D	¥7,800
〃 -82	ザ・オセロ		C	¥3,000
MZ-1200,80K/C				
MG-20	宝ビルアドベンチャーパートⅡ	48K	C	¥2,800
X1				
MG-33	ダイヤモンドアドベンチャー	要dB-BASIC	C	¥3,800
〃 -62	不思議の国のアリス		C	¥3,500
〃 -75	GHOST TOWN		C	¥3,800
〃 -78	WORRY		C	¥3,800
〃 -79	WORRY		5"2D	¥6,800
FM-7				
MG-32	ミッドナイトコマンダー		C	¥3,800
〃 -36	エキサイティング・ゴルフ		C	¥3,800
〃 -65	THE AGENT		C	¥3,800
SMC-70				
MG-30	ダイヤモンドアドベンチャー		C	¥3,500
MSX				
MG-52	ミステリーハウスⅠ		C	¥2,800
〃 -53	ダイヤモンドアドベンチャー		C	¥2,800
〃 -55	ミッドナイトコマンダー		C	¥2,800
〃 -66	不思議の国のアリス		C	¥3,500
〃 -73	ポーラスター		C	¥3,800
〃 -81	王将		C	¥4,000
システム・ソフト&ビジネス・ソフト				
MC-04	ダイレクトメールシステム	PC-80	C	¥5,000
〃 -05	ダイレクトメールシステム	PC-88	C	¥5,000
〃 -11	S・P表作成	MZ-80B・20	C	¥12,000
〃 -15	成績処理	PC-80	5"2D	¥38,000

T&Eソフト ☎ 052-773-7770

商品番号	商品名	備考		定価(送料別)
PC-6001/mkⅡ/6601/SR				
TE-01	リアル・ゴルフ	60専用	C	¥4,000
〃 -02	3Dアステロイドファイヤー	32K	C	¥4,000
〃 -08	リアルゴルフ拡張コース	60専用	C	¥2,800
〃 -16	ピラミッドⅡ	32K	C	¥4,000
〃 -24	レッドゾーン	32K	C	¥4,000
〃 -30	トリックボーイ	32K	C	¥4,000
PC-6001mkⅡ/6601/SR				
TE-22	スターアーサー伝説惑星メフィウス	3本組SR不可	C	¥4,800
〃 -27	スターアーサー伝説Ⅱ暗黒星雲	3本組	C	¥4,800
TE-44	スターアーサー伝説Ⅲテラ4001	3本組	C	¥4,800
TEM-44	スターアーサー伝説Ⅲテラ4001	SR不可	3.5"1D	¥6,800
〃 -49	スターアーサー伝説Ⅲテラ4001	SR専用	3.5"1DD	¥6,800
TE-47	3Dゴルフシミュレーションスーパー		C	¥4,000
TEM-47	3Dゴルフシミュレーション	SR不可	3.5"1D	¥6,800
TE-48	3Dゴルフシミュレーションスーパー	SR専用	C	¥4,000
TEM-48	3Dゴルフシミュレーション	SR専用	3.5"1DD	¥6,800
TE-51	ハイドライド		C	¥4,800
TEM-51	ハイドライド	SR不可	3.5"1D	¥6,800
〃 -52	ハイドライド	SR専用	3.5"1DD	¥6,800
PC-8001/mkⅡ/SR				
TE-35	コスモミューター		C	¥4,000
PC-8801/mkⅡ/SR				
TE-11	3Dゴルフシミュレーション		C	¥4,000
TED-11	3Dゴルフシミュレーション		5"2D	¥6,800
TE-21	スターアーサー伝説惑星メフィウス	3本組SR不可	C	¥4,800
TED-21	スターアーサー伝説惑星メフィウス	SR不可	5"2D	¥6,800
〃 -26	スターアーサー伝説Ⅱ暗黒星雲		5"2D	¥6,800
TE-32	コスモミューター		C	¥4,000
TED-32	コスモミューター		5"2D	¥6,800
TED-38	バラノイア88		5"2D	¥6,800
〃 -45	ハイドライド		5"2D	¥6,800
PC-9801/E/F				
TED-28	3Dゴルフシミュレーション	98/E	5"2D	¥6,800
〃 -42	3Dゴルフシミュレーションスーパー	98F専用	5"2DD	¥6,800
X1/C/turbo				
TE-12	3Dゴルフシミュレーション		C	¥4,000
〃 -19	スーパーグラフィックエディター		C	¥4,000
〃 -23	スターアーサー伝説惑星メフィウス	3本組	C	¥4,800
〃 -46	ハイドライド		C	¥4,800
TED-46	ハイドライド		5"2D	¥6,800
MZ-1500				
TEQ-36	3Dゴルフシミュレーションスーパー		QD	¥4,000
〃 -39	スターアーサー伝説惑星メフィウス		QD	¥4,800
FP-1100				
TE-07	T&Eスペシャル		C	¥4,000
FM-7/NEW7/77				
TE09	3Dゴルフシミュレーション		C	¥4,000
TED-09	3Dゴルフシミュレーション		5"2D	¥6,800
TE-17	スターアーサー伝説惑星メフィウス	3本組	C	¥4,800
TED-17	スターアーサー伝説惑星メフィウス		5"2D	¥6,800
TEM-17	スターアーサー伝説惑星メフィウス		3.5"2D	¥6,800
TED-18	スーパーグラフィックエディター		5"2D	¥8,000
TEM-18	スーパーグラフィックエディター		3.5"2D	¥6,800
TE-20	撃墜王(ゼロファイター)		C	¥4,000
〃-25	スターアーサー伝説Ⅱ暗黒星雲	3本組	C	¥4,800
TED-25	スターアーサー伝説Ⅱ暗黒星雲		5"2D	¥6,800
TE-31	3Dゴルフシミュレーションパート2		C	¥4,000
TEM-40	3Dゴルフシミュレーションスーパー		3.5"2D	¥6,800
TE-43	スターアーサー伝説テラ4001	3本組	C	¥4,800
TED-43	スターアーサー伝説テラ4001		5"2D	¥6,800
TEM-43	スターアーサー伝説テラ4001		3.5"2D	¥6,800
TE-53	ハイドライド		C	¥4,800
TED-53	ハイドライド		5"2D	¥6,800
TEM-53	ハイドライド		3.5"2D	¥6,800
MSX				
TEX-01	3Dゴルフシミュレーション		ROM	¥5,800
〃 -02	ピラミッドワープ		ROM	¥4,800
〃 -03	バトルシップ・クラブトンⅡ		ROM	¥4,800
TE-29	トリック・ボーイ		C	¥3,500
〃 -54	ハイドライド(32K以上)		C	¥4,800

ベーシックシステム ☎045-314-4649

商品番号	商品名	備考		定価(送料別)
PC-8001/mkⅡ				
BB-2	AP-1自動プログラミング		C	¥7,000
BG-1	詰将棋ゲーム	80専用	C	¥4,000
〃 -27	詰将棋ゲーム	mkⅡ専用	C	¥4,000
〃 -10	四人ポーカー			¥3,600
FM-7/8				
BD-2	AP-1自動プログラミング	8専用	5"2D	¥22,000
BG-5	詰将棋ゲーム		C	¥4,000
〃 -7	オセロ仲間		C	¥3,000
〃 -22	星占いによる相性診断		C	¥3,000
X1				
BG-19	オセロ仲間		C	¥3,000
〃 -23	詰将棋ゲーム		C	¥4,000

PC-9801シリーズ

F-15 イーグル誌兼記

今回のレポートは以前FM-7で『3Dフライト・シミュレータ大研究』(第7回)をレポートしてくれた田口信司君(19歳の大学生)にお願いしました。彼は『ザ・コックピット』『F-15』『エマージェンシー』をFM-7で体験しています。

初体験！地上滑走

他のフライト・シミュレータと異なるのは、格納庫から誘導路を地上滑走して滑走路に出て、そこから離陸することだ。なんでも現実の発進方法に忠実にしたくてこのシーンを入れたそうだが、地上を走るとはいえ、カーレース・ゲームの自動車とは違う操縦感覚には、しょっぱなから驚かされてしまった。

プレイする前は、飛行機で地上を走るなんて簡単さ！とあなどっていたのだが、いざやってみると失敗の連続だった。はっきり言って思うように曲がってくれないのだ。機首の前輪を曲げてターンするのだが、すぐアウトになってしまう。

見かねたスタッフが「F-15はパイロットの位置がかなり前にあるし、車輪は3輪だから、前輪では曲がれても後輪がオーバーしてはみ出してしまうんだ。そのへんを考えなくっちゃ。それに、ブレーキをこまめに使おう」とアドバイスしてくれた。なるほど、後ろにトレーラーを引っ張っている感じだ。それなのに僕は自動車の感覚でブレーキも一時停止もしないで曲がろうとしていたのだ。理屈がわかればそう難しくない。この部分だけでもゲームになりますね、と言ったらスタッフに笑われてしまった。「少し右」「ここでブレーキ」などと後ろから声をかけられながら、誘導路を通って滑走路に向かう。進むにつれ路面に描かれた『36』の数字が大きくなってくるのには感激！「発進はFM-7と同じだから知ってるね」と言われて、ここでミスったら恥ずかしいなどとおもいながらパワーをあげる。滑走路が動き出した。アフターバーナーON！後ろでGO！GOコールがかかった。やってやろうじゃん！

恐怖の宙返り

離陸には大成功！F-15は北へ向かって飛んでいる。画面の下に大地が見えるのが素晴らしい。そこで、僕は失敗をやらかしてしまった。基地レーダーを見ていなかったのだ。標的は南にいるではないか！見ていたスタッフの人は教えてくれなかった。いじわるですね！と文句を言ったら「君のインメルマン・ターンが見たかったから」だって。僕が友達の間でインメルマンの鬼と呼ばれているのを知らないな。いくぞ！

2で上昇して宙返りィ！というところで僕はビビってしまった。スピードが思った以上に速く、『エマージェンシー』のように大地がぐるっと回ったからだ。宙返りしたのだから当り前なのだが、そこまで考えていなかったのでビックリしてしまった。あれよあれよという間に2～3回宙返りして、「早く、中立キーを！」との声で我に返った時はすでに手遅れで、迫る大地に激突！あえなくゲーム・オーバーになってしまった。恥ずかしい！

操縦性はgood!

再度トライ、2度地上滑走でゲーム・オーバーになったが、なんとかさっきの標的追跡のところまで追いついた。さすがPC-9801版、超高速と言われた『エマージェンシー』のスピードといい勝負だ。

標的の追跡は『標的のデータ』(基地からの方位、距離、高度、速度、進行方向)がきちんと読めれば、さほど難しくはない。方位を読むコツは方位を30で割った数が時計の時刻になるので、頭の中に360度の目盛りをつけた時計を描き、それに当てはめればいいのだ。標的は今208度なのでほぼ7時方向にいる。基地レーダー上でその進行コースの少し先の点と、自機の位置を結んだ線を時計の針にたとえると8時になる。次にエルロンで機首方位が240になるよう進路をとればOK！この繰り返しで接近できるわけだ(と、とんねるず風に)。

F-15の操縦性はスピードが速くなったことを除けば、FM-7と同じでコントロールしやすい。エルロンやエレベータの操作がオーバーになっても中立キーを使えば、ちゃんと元に戻ってくれるし、大地の表示があるので高度がいつの間にか落ちても気づかないなんて心配もない。

やがて、前方に標的発見！黄色い飛行物体が小さく見えた。まだ、距離があり過ぎて識別できない。もっと接近しなくては。「ステップ動作は0だよ」とアドバイスがあった。0キーを併用すると動作がゆっくりになるので、じっくり接近する場合にはとても便利だ。僕はFM-7の時から使っている。

どうやら、PC-9801のスピードがつかめたようだ。最初はとまどったが、もう大丈夫。FM-7で訓練したテクニックで飛ぶことができる。

見つけたぞ，標的！

見えてきた！基地レーダーを機内レーダーに切り換えた。機内レーダーにすると標的との距離がよくわかる。だんだん大きくなってきたぞ。PC-9801版では尾翼のマークでなく、飛行機の形で識別できるのだ。これはすごい。この識別の瞬間の緊張はF-15ならではのものだと思う。標的を追っかけるフライト・シミュレータはほかにもあるけれど、それが敵か味方かわからないゲームはほかには知らない。それに、大地があるので不思議な立体感が感じられる。

慎重に接近だ。画面に見えてきた標的は敵軍用機のようだ。民間機は機首が膨らんでいるし、味方機はレーダーを積んでいる。これなら識別を誤ることはない。ここで、スタッフからアドバイスがあった。敵の場合はミサイルか機銃で撃墜しなければならないし、民間機なら機銃で威嚇射撃をする。味方機の場合はなにもしてはいけないとのこと。「まず、機銃で撃ってごらん。この方が難しいんだ」

慎重にガン・クロスを標的に合わせる。撃つ！なかなか当たらない。判定がシビアなうえに心なしか標的がコースを変えたように感じた。

やった！遂に撃墜。

ならばミサイルで落としてやる。自動追尾装置がついているので、百発百中さ。でも、失敗ばかりしているのであまり大きなことは言わないようにしよう。まず、ミサイル・ロックオン、続いて発射！この時またもや感動の嵐が僕を襲った。ウワァオ！その時、標的は画面の中心からはずれていたのだが、発射されたミサイル(ちゃんとミサイルの形をしていた)がカーブを描いて標的を追いかけたのだ。この自動追尾装置ははんぱじゃない。標的に導かれるように飛んで命中！一瞬に爆発して黄色が赤になった。「そのまま追っかけてごらん」言われるままに少し接近して落下する標的を追いかける。なんと機体が裏返しになっている。なるほど、逆さまで落ちてゆくんだ。「やったね！すごいよ」とおほめの言葉に、謙遜してそれほどでもない、と答えると、もし僕の機の速度が速すぎて標的を追い越していたら、逆に背中から攻撃されていたとのこと。知らなかった！なんという敵だ。でも、そこまで凝ってくれるとはうれしい。

意気揚揚と帰還！

戻るのは簡単だ(僕は自信過剰なのかも、また偉そうなことを言ってしまった)。大きく左に旋回して南から滑走路に向かう。自機の位置次第で北からでも、南からでも着陸できるようになっているのだ。基地レーダーで位置を確認して、進入コースの直前で機首方位が360になるようエルロンをきって360になったら中立！これでまっすぐ進めば滑走路だ、と文章で書くとわかりにくいけれど、実際は大地の方眼の角度でもわかるし、近づくとちゃんと基地が見えてくる。計器と自分の眼を信じればなんとかなるのだ。

着陸は「ザ・コックピット」感覚で。

僕は『ザ・コックピット』で9割以上の着陸成功率が自慢だ(FM-7は無風がないから難しいのだ)。しかし、はっきり言って『ザ・コックピット』より難しい。なぜならグライドスロープ指針がないから、降下角度が正しいかどうかがよくわからないのだ。左右のずれは滑走路を見ていれば、ずれているかどうかすぐわかる。でも、高度のずれは勘にたよるしかない。とにかく、高度が下がり過ぎたりして滑走路に激突する恥は避けたい。

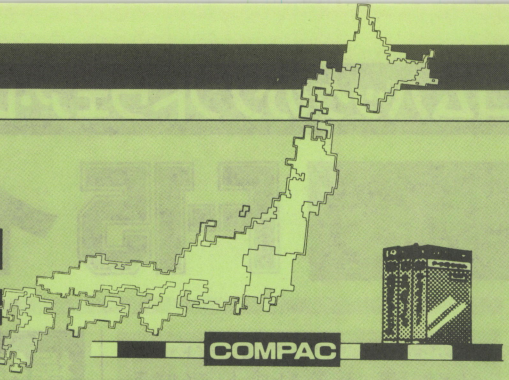
かなり接近してきた。滑走路と誘導路がはっきり見える。36と描いてある方が滑走路だ。そうか！基地の中心線を飛んできたが、滑走路は右だから少しコースを修正しなくては。FM-7では滑走路1本しかなかったから、そのまま降りればよかったけれど、PC-9801はそうはいかないのだ。うまく作ってあるなぁ。

結局、これが僕の命とりになってしまったのだ。後で考えると0キーを併用すればよかったのだが、エルロンをきり過ぎて、きり返し過ぎて、それをまた……、とパニックになって墜落してしまったのである。

さて、田口君のレポートで98版『F-15イーグル』の雰囲気が伝わりましたかどうか。「思った以上にコントロールしやすくなっていました」とフライトを終えた田口君、誌上を借りてお礼申しあげます。

商品データ★PC-9801シリーズ 5"2DD 定価5,800円 5"2HD 定価6,800円★FM-7シリーズ C 定価3,500円 5"2D 3.5"2D 定価各5,800円

COMPACの
コムパック・ソフト全国取り扱い店
ソフトが買えるお店



I/O, PIOの新ソフトをより早く，手軽に，読者のみなさまにお届けするコムパックの充実したネットワークの販売網をご利用ください．あなたの街の最寄りの「**COMPAC取り扱い店**」へどうぞ．

北海道地区

マイコンショップメディア旭川
〒078-11 旭川市2条21丁目右10号☎(0166)33-3300
そうご電器㈱旭川店
〒070 旭川市4条7丁目☎(0166)26-2251
パソコンランド池内
〒061 札幌市中央区南1条西2丁目㊐池内 B1
☎(011)281-6161内線202
そうご電器㈱ニューチカ店
〒060 札幌市中央区大通西3丁目北洋ビル B2
☎(011)221-4133
そうご電器㈱ YES 店
〒060 札幌市中央区南2条西3丁目☎(011)241-2501
紀伊國屋書店札幌店
〒060 札幌市中央区南一条西1丁目14-2第2有楽ビル
☎(011)231-2131
そうご電器㈱岩見沢店
〒068 岩見沢市4条西3丁目☎(0126)22-2300
そうご電器㈱苫小牧店
〒053 苫小牧市王子町3丁目☎(0144)35-2151
そうご電器㈱さいか店
〒040 函館市松風町9番1号☎(0138)27-2551

東北地区

電技パーツ青森店
〒030 青森市中央1-21-15☎(0177)77-4141
電巧堂しんまちプラザ
〒030 青森市新町2-6-26☎(0177)23-2356
電技パーツ八戸店
〒031 八戸市城下4-10-3☎(0178)43-7034
電巧堂むつ
〒035 むつ市柳町1-2-14☎(0175)22-4121
電巧堂弘前代官町
〒036 弘前市代官町3-1☎(0172)34-2606
電巧堂秋田本店
〒010 秋田市中通り2-4-23☎(0188)34-3151
電巧堂秋北中央
〒017 大館市御成町2-6-1☎(0186)49-7161
電巧堂山形七日町本店
〒990 山形市七日町2-1-6☎(0236)23-1055
㈱庄子デンキ石巻バイパス店
〒986 石巻市東中里3-2-5☎(0225)93-3211
㈱庄子デンキ山形本店
〒990 山形県山形市七日町2-7-43☎(0236)42-1222
㈱庄子デンキ寒河江店
〒991 山形県寒河江市西根字石川西255-2
☎(02378)6-0131
㈱庄子デンキコンピュータ中央店
〒980 宮城県仙台市一番町3-6-5☎(0222)24-5591
新庄 CQ センター
〒996 山形県新庄市小田島町5-53☎(02332)3-1586
㈱庄子デンキ粉又駅前店
〒960 福島県福島市栄町7-31☎(0245)21-2011
いわきマイコンショップ
〒970 いわき市平字立町86☎(0246)23-0513

信越地区

コスモス新潟
〒950 新潟市花園1-3-7花園ビル2F
☎(0252)44-6328
新潟紀伊國屋書店
〒950 新潟市万代町1-3-30万代シテー
☎(0252)41-5281
東京石丸電気㈱新潟店
〒950 新潟市東大通1-8-32☎(0252)43-1400
大阪屋書店
〒940 長岡市大手通り2丁目☎(0258)32-0332
ブックセンター長岡
〒940 長岡市台町1-6-11長岡ビル駅2F
☎(0258)36-1360
ブックスロクサン
〒390 松本市深志1-2-11昭和ビル☎(0263)35-5555
中込電気商会
〒400 甲府市丸の内2-4-20☎(0552)24-5431
ダイイチファミリコ
〒400 甲府市北口2丁目9-11☎(0552)51-4511
エイムシステムズ
〒400 甲府市住吉5-6-31☎(0552)32-1451
システムイン信州
〒380 長野市南石堂町1282アサヒオーディオ2F
☎(0262)27-6136
アサヒ電子部品
〒380 長野市栗田859☎(0262)26-7045
ホビーショップ丸信
〒392諏訪市末広6-12☎(02665)2-3287
マイコンショップ諏訪
〒391 長野県茅野市塚原1-12-6☎(02667)3-3248

関東地区

ダイイチファミリコ甲府
〒400 甲府市北口2-9-11☎(055)51-4511
たけのうち電器（システムハウスP＆C）
〒378 沼田市東原新町1820-7☎(0278)2-3653
民生電気㈱
〒370 高崎市問屋町2-4-5☎(0273)61-4540
㈱クリマデンキセンター
〒371 前橋市本町1-2-21☎(0272)32-0110
福岡無線
〒350 川越市連雀町3-2☎(0492)22-0362
ダイイチ上尾中央店
〒362 上尾市大字川字台つじ284-3
☎(0847)81-7111
ダイイチキンカ堂熊谷店
〒360 埼玉県熊谷市筑波1-31☎(0485)23-8626
パソコンショップ CARC
〒360 熊谷市弥生町2-47村岡ビル1F
☎(0485)25-4432
㈱トヨムラ宇都宮店
〒321 宇都宮市宿郷町365-7☎(0286)36-5315
マルスズ電気㈱
〒302 取手市新町5-17-17
☎(02977)4-1311
なみき書店
〒314-02 茨城県鹿島郡神栖町知手南部団地55
☎(02999)6-6040
㈱川文書店
〒310 水戸市泉町2-2-31 ☎(0292)24-2047
㈱ MDS
〒243 厚木市中町3-4-4くまざりビル
☎(0462)24-5725
アイテム
〒251 神奈川県藤沢市南藤沢8-1-202日の出ビル
☎(0466)27-1625
鎌倉書店
〒 247 鎌倉市大船1-24-1☎(0467)46-2619
ウエムラ・オーディオ
〒250 小田原市城内2-21☎(0465)23-3591
ラオックス㈱厚木店
〒243厚木市中町4-16-6☎(0462)22-2722
ヤマギワ横浜店
〒231 横浜市中区羽衣町2-5☎(045)261-2111
㈱トヨムラ横浜店
〒231 横浜市中区松影町1-3-7エジソンプラザ
☎(045)641-7741
㈱ダイオー
〒227 横浜市緑区あざみ野1-7-1☎(045)901-5462
中本無線
〒220-01 神奈川県津久井郡城山町川尻1007
☎(0427)82-5774
ビブレ海老名マイコンランド
〒243 海老名市国分寺関免100☎(0462)32-7777
石丸電気マイコンセンター
〒101 東京都千代田区外神田1-4-21
☎(03)255-3111
小沼電気商会
〒101 千代田区外神田1-15-16ラジオ会館6F
☎(03)251-2311
ヤマギワ玉川店
〒158 東京都世田谷区玉川3-17-1玉川高島屋 S・C
南館5F ☎(03)709-2222 内線2506
ヤマギワテクニカ店
〒101 千代田区外神田4-3-1☎(03)253-0121
水谷電機工業㈱
〒101 千代田区外神田1-15-6☎(03)253-4341
真光無線㈱
〒101 千代田区外神田1-15-16秋葉原ラジオ会館7F
☎(03)253-5085
シスペック㈱ラジ館1号店
〒101 千代田区外神田1-15-16ラジオ会館4F
☎(03)257-6341
第一家庭電器マイコン相談室
〒101 千代田区外神田1-15-16ラジオ会館6F
☎(03)253-7948
角田無線電気パーツガーデン
〒101 千代田区外神田3-13-8 3F☎(03)253-8121
シントク電気
〒101 千代田区外神田1-10-9☎(03)255-0271
ヒロセムセンパーツセンター3号店
〒101 千代田区外神田1-10-5☎(03)255-2211
シスペック㈱ラジ館コーヨー店
〒101 千代田区外神田1-15-16ラジオ会館
☎(03)255-6504
富士音響
〒101 千代田区外神田1-15-16ラジオ会館7F
☎(03)255-7820
亜土電子
〒101 千代田区外神田2-2-1ビルディング ADO
☎(03)255-9515
九十九電気7号店
〒101 千代田区外神田1-9-9☎(03)253-4199
㈱コムラ
〒101 千代田区神田佐久間町1-8-4ニュー千代田ビル
☎(03)251-8951
ヤマギワソフトショップ
〒101 東京都千代田区外神田4-2-9☎(03)253-2111
ミナミ電気㈱
〒101 千代田区外神田4-3-3☎(03)255-3730
ロケット3号店
〒101 千代田区外神田1-4-6☎(03)257-0345
ジャスコ CVA 秋葉原店
〒101 千代田区外神田4-4-2☎(03)258-3711
ロケット本店
〒101 千代田区神田佐久間町1-14-1
☎(03)257-0606
電気のナカウラ
〒101 千代田区外神田1-12-1☎(03)257-2522
ロケット6号店
〒101 千代田区外神田4-3-2☎(03)251-2051
Bit-INN TOKYO システムセンター
〒101 千代田区外神田1-15-16ラジオ会館7F
☎(03)255-4006
㈱トヨムラ TMD システムズ秋葉
〒101 千代田区外神田4-4-1北原ビル2F
☎(03)253-5754
ヤマギワ本店
〒101 千代田区外神田4-1-1☎(03)253-2111
大洋無線
〒101 千代田区外神田1-15-16ラジオ会館
サトー無線
〒101 千代田区外神田1-15-16ラジオ会館
マイクロコンピュータ SHINKO
〒101 千代田区神田佐久間町1-8-4ニュー千代田ビル
1F ☎(03)251-1523
協栄電気㈱
〒101 千代田区外神田1-15-16(ラジオ会館)
ロケット2号店
〒101 千代田区外神田1-15-9秋葉ファイブビル
ラオックス本店
〒101 千代田区外神田1-2-9☎(03)253-7111
ラオックスサウンドショップ
〒101 千代田区外神田1-15-3☎(03)253-7111
J & P 渋谷店
〒150 渋谷区道玄坂2-28-4☎(03)496-4141
㈱オムロン・マイコン・システムズ
〒104 中央区銀座1-8-21☎(03)535-3381㈹
丸善無線電機株式会社
〒110 東京都台東区上野5-8-11
☎(03)836-4911
平安堂書店
〒124 葛飾区新小岩1-48-1☎(03)655-5988
フリータイム㈱
〒144 大田区西蒲田6-37-8(蒲田エレクトロプラザ2
階)☎(03)739-2911
セキグチ・デンキ
〒210 川崎市駅前本町5-3☎(044)244-5421
コンピュータサービス新宿店
〒160 新宿区西新宿1-12-18☎(03)342-1901
YDK システムセンター
〒160 新宿区西新宿2-4-1新宿 NS ビル1F
☎(03)342-2441
ラオックス㈱新宿店
〒160 新宿区新宿3-15-16ラオックスビル4F
☎(03)354-8571
comica 西荻窪店
〒167 杉並区西荻南3-14-7☎(03)334-6311
西武百貨店マイコンフォーラム(9F)
〒171 豊島区南池袋1-28-1☎(03)981-0111
㈱ロケット西台店
〒174 板橋区蓮根3-9-12☎(03)967-7111
ラオックス㈱吉祥寺店
〒180 武蔵野市吉祥寺本町1-20-3パーキングプラザ
内2F ☎(0422)21-3471
ヒマワリ電化
〒190-12 武蔵村山市大南2-47-19☎(0425)64-8165
上新電機㈱たちかわ店
〒190 立川市幸町4-39-1☎(0425)36-4141
㈱ムラウチ電気
〒192 八王子市大和田町5-1-21☎(0426)42-6211
くまざわ書店本店
〒192 八王子市旭町2-13☎(0426)25-1201
J & P 八王子そごう店
〒192 八王子市旭町1-1八王子そごう7階
☎(0426)26-4141
東急ハンズ町田店
〒194 町田市原町田4-1-17(ダイヤルイン)
☎(0427)28-2608
久美堂
〒194 町田市原町田6-11-10☎(0427)22-2021・3445
J & P 町田店
〒194 町田市森野1-39-16☎(0427)23-1313
上新電機㈱みたか店
〒181 東京都三鷹市野崎100☎(0422)31-6251

東海地区

浜松マイコンセンター
〒430 浜松市寺島町397☎(0534)53-2762
システムイン吉野
〒426 静岡県藤枝市田沼2-12-44☎(0546)36-0630
マイコンセンターウエノ
〒420 静岡市鷹匠3丁目14-16コハラビル6F
☎(0542)47-6211
㈱すみやパソコンアイランド(沼津店)
〒410 沼津市共栄町19-5☎(0559)22-6500
㈱すみやパソコンアイランド
〒420 静岡市七間町7-3☎(0542)55-8819
カトー無線パーツ㈱電気館5F パーツセンター
〒460 名古屋市中区栄3-32-28☎(052)262-6471
Bit-INN NAGOYA(萩原電気株式会社)
〒460 名古屋市中区大須4-11-5杏林殖産ビル2F
☎(052)263-0971
パーソナルコンピュータデルタ
〒460 名古屋市中区大須3-30-86ラジオセンターアメ横
共同ビル1F ☎(052)263-1607
㈱トヨムラ名古屋店
〒460 名古屋市中区大須3-30-86ラジオセンターアメ横
共同ビル2F ☎(052)263-1660
橋本合名会社
〒460 名古屋市中区錦3-2-24☎(052)971ー0920
シスペック㈱名古屋1号店
〒460 名古屋市中区大須3-30-86ラジオセンターアメ横
共同ビル☎(052)263-1629
㈱三洋堂書店パソコンショップシグマ
〒460 名古屋市中区大須3-30-37☎(052)251-8334
㈱栄電社柳橋本店
〒450 名古屋市中村区名駅4-23-11☎(052)581-1231
アダチムセン
〒500 岐阜市金町7-8☎(0582)65-3378
フューチャーイン岐阜
〒500 岐阜市金宝町2-6森麻ビル2F
☎(0582)66-5911
岐阜マイコンセンター
〒500 岐阜市鹿島町8-43錦声ビル2F
☎(0582)51-6338
小川無線商会
〒503 岐阜県大垣市宮町2-29☎(0584)78-6387
カネダ電気
〒504 各務原市蘇原三柿野2☎(0583)89-2288
理工産業㈱
〒510 四日市市九城町4-20☎(0593)51-1651
マイクロキャビン
〒510 四日市市三栄町2-13タカラビル5F
☎(0593)51-6482
ジャスコ CVA 四日市店
〒510 四日市市諏訪栄町6-2ジャスコ四日市店 R-4
☎(0593)51-1111(243)

北陸地区

インパルス
〒930 富山市五番町4-10西野ビル内
☎(0764)91-2212
ウスキ
〒930 富山市総曲輪3丁目6-3☎(0764)21-4181
マイコン・プラザ・フジイ
〒930 富山市音羽町2丁目5-15☎(0764)91-3887
ソフトステーション
〒930 富山市旅籠町6-5☎(0764)91-5059
北陸マイクロコンピュータ販売㈱
〒920 金沢市此花町11-22中川ビル2F
☎(0762)21-3021
IO データ機器㈱
〒920 金沢市高岡町7-22☎(0762)21-4812
無線パーツ㈱富山店
〒930-11 富山市布瀬町2区759-4☎(0764)21-6822
無線パーツ㈱高岡店
〒933 高岡市永楽町2-4☎(0766)25-6822

無線パーツ㈱金沢店
〒921 金沢市西泉町2丁目28☎(0762)44-3070

近畿地区

天晨堂ギンザ書店
〒522 彦根市銀座町2☎(0479)24-2115
中川ムセン千里店
〒565 豊中市新千里東町1-3(千里中央センター専門店街)☎(06)832-9516
システムハウス洛北
〒606 京都市左京区白川通　花園橋バス停北☎(075)722-7100
㈱アドコム電子
〒617 京都府長岡京市開田2-13-13☎(075)939-5231
㈱オーム社書店
〒604 京都市中京区河原町4条上ル☎(075)221-0280
高島屋京都店
〒600 京都市下京区四条河原町☎(075)221-8811
J & P 京都寺町店
〒600 京都市下京区寺町門仏光寺下恵美寿乃町5-4-9☎(075)341-3571
中川ムセン日本橋中店
〒556 大坂市浪速区日本橋4-10-4☎(06)643-2850
コスモス大阪(高機電機)
〒532 大坂市淀川区西中之島3-19-13第2ユヤマビル☎(06)305-5321
二宮無線電機商会日本橋本店
〒556 大阪市浪速区日本橋4-11-4☎(06)643-2031
KON
〒536 大阪市城東区永田4-15-24☎(06)962-2485
上新電機日本橋1ばん館
〒556 大阪市浪速区日本橋5-1-11☎(06)644-1813
上新電機日本橋3ばん館
〒556 大阪市浪速区日本橋3-7-5☎(06)644-1713
上新電機日本橋5ばん館
〒556 大阪市浪速区日本橋4-12-4☎(06)644-1513
J & P テクノランド
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-7☎(06)644-1413
J & P メディアランド
〒556 大阪市浪速区日本橋4-57-1☎(06)644-1613
上新電機ジェイ・ホビー
〒556 大阪市浪速区日本橋5-9-5☎(06)644-4141
上新電機阪急三番街店
〒530 大阪市北区芝田1-1-3☎(06)372-6912
上新電機ながよし店
〒547 大阪市平野区長吉出戸6-14-32☎(06)790-8401
上新電機境東店
〒590 大阪府堺市北瓦町1-26☎(0722)22-0950
上新電機泉北バンショ店
〒590-01 大阪府堺市茶山台1-3-1☎(0722)93-7001
上新電機いずみふちゅう店
〒595 大阪府泉大津市豊中92-3☎(0725)44-5577
上新電機きしわだ店
〒596 大阪府岸和田市土生町2415-3☎(0724)37-1021
上新電機布施店
〒577 大阪府東大阪市足代北2-61-2☎(06)781-0174
上新電機すみのどう店
〒577 大東市赤井3-1-2☎(0720)75-1055
上新電機ねやがわ店
〒572 大阪府寝屋川市緑町4-20☎(0720)34-1166
J & P くずは店
〒573 大阪府枚方市楠葉並木2-22☎(0720)56-8181
上新電機いばらぎ店
〒567 大阪府茨木市双葉町2-18☎(0726)32-8741
上新電機たかつき店
〒569 大阪府高槻市北園町18-5☎(0726)85-1991
上新電機せっつとんだ店
〒569 大阪府高槻市大畑町24-10☎(0726)93-7521
上新電機江坂店
〒564 大阪府吹田市豊津町14-9☎(06)385-5454
J & P 千里中央店
〒565 大阪府豊中市新千里東町1-3-204☎(06)834-4141
上新電機にしのみや店
〒662 兵庫県西宮市河原町5-11☎(0798)71-1171
星雲社 C-SPACE 三宮店
〒650 神戸市中央区三宮町1-5-8せいでん三宮本店6F☎(078)391-8171
星雲社 C-SPACE 姫路店
〒670 兵庫県姫路市駅前町338番地☎(0792)88-1717
タクト
〒611 京都府宇治市小倉町南浦30-114☎(0774)20-0784
上新電機奈良店
〒630 奈良市三条町478-1☎(0742)24-3831
上新電機がくえん北店
〒631 奈良市学園北1-8-10☎(0742)43-1361
上新電機がくえん南店
〒631 奈良市学園大和町2-110-3☎(0742)46-1281
上新電機西大寺店
〒630 奈良市二条町2-54-3☎(0742)34-7965
上新電機和歌山店
〒640 和歌山市中島368☎(0734)25-1414
共立電子産業㈱(シリコンハウス共立)
〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-19☎(06)644-4446
高坂書店
〒543 大阪市天王寺区下味原町1-20☎(06)771-8246
中川ムセン泉北店
〒590-01 堺市竹城台3-22-11☎(0722)91-3325
コンピュータシティー
〒648 和歌山県橋本市御幸辻237☎(0763)7-2507
㈱マーベルマイクロコンピュータ(コスモス明石)
〒673 明石市西明市南町1-10-13☎(078)923-5536

中国地区

ベストマイコン岡山
〒700 岡山市中山下1-10-12(ジョリービル3F)☎(0862)23-7107
OEC 岡山
〒700 岡山市表町1-1-15☎(0862)31-7799
ダイイチ岡山店
〒700 岡山市中山下1丁目8-15☎(0862)32-6511
ダイイチ青江店
〒700 岡山市青江町525-8☎(0862)25-1911
ビブレ岡山マイコンランド
〒700 岡山市幸町1-23☎(0862)32-8888内(808～9)
ダイイチ玉野店
〒706 岡山県玉野市宇野8丁目3252-1☎(0863)32-3111
ダイイチ倉敷店
〒710 岡山県倉敷市笹沖字しお田1209-1☎(0864)22-2011
ダイイチ玉島店
〒710-02 岡山県倉敷市玉島爪崎497-1☎(08652)6-7331
CQ 水島
〒712 倉敷市連島3-2-22☎(0864)48-9548
ダイイチ笠岡店
〒714 岡山県笠岡市笠岡字大礎106-13☎(08656)3-1201
ダイイチ津山店
〒708 岡山県津山市川崎158-4☎(08682)6-5111
ダイイチ総社店
〒719-11 岡山県総社市真壁字築地の内33-1☎(08669)3-6262
ダイイチ井原店
〒715 岡山県井原市笹賀町柳坪1491-1☎(08666)7-2828
OEC 福山天満屋
〒720 福山市元町12-1(6F)☎(0849)27-2705
ダイイチ福山店
〒720 広島県福山市三の丸町6-8☎(0849)23-1566
ダイイチ東福山店
〒720-01 広島県福山市春日町1丁目236☎(0849)43-9811
マイコンプラザ ショウエイ
〒721 広島県福山市東深津町2-104-1☎(0849)24-7122
ダイイチ松屋
〒725 広島県竹原市竹原町中堀1381-1☎(08462)2-6111
ダイイチ尾道店
〒722 広島県尾道市天満町15-16☎(0848)23-2128
ダイイチ三次店
〒728 広島県三次市十日市町字野じり1080☎(08246)3-6121
ダイイチ備後府中店
〒729-31 広島県府中市中須サワヤ701-1☎(0847)51-5111
シナプス 1(ワン)
〒730 広島市中区八丁堀 8 番12号 (今元ビル3F)☎(082)228-1230
コスモス広島 (アーバン電子)
〒730 広島市中区大手町1-1-23☎(0822)46-0993
フタバ図書
〒730 広島市中区堀川町6-18☎(082)248-3888
松本無線パーツ部
〒730 広島市中区銀山町2-6☎(082)277-4422
北辰映電㈱
〒730 広島市中区上幟六番4号☎(082)228-2783
ダイイチ本店
〒730 広島市中区紙屋町2-1-18☎(082)247-5111
ダイイチ可部店
〒731-02 広島市安佐北区可部町大字中野379-1☎(08266)4-2345
ダイイチ古市店
〒731-01 広島市安佐南区安古市町中須563☎(082)877-7111
CA センターヒロケン
〒733 広島市中区十日市町1-1-9☎(082)294-0707
ダイイチ西条店
〒724 東広島市西条朝日町12-31☎(0824)23-3211
ダイイチ呉店
〒737 広島県呉市本通り4-8-7☎(0823)21-4931
浜中電機
〒737-11 広島県呉市磐固屋町3-2-12☎(0823)28-0620
ダイイチ三原店
〒732 広島県三原市城町10-13☎(08486)3-4547
ダイイチ大竹店
〒739-06 広島県大竹市油見町3-770☎(08275)2-5285
ダイイチ岩国店
〒740 山口県岩国市麻里布町6-6-8☎(0827)21-2111
ダイイチ佐藤電器
〒740 山口県岩国市麻里布町3丁目20-26☎(0827)22-1171
ダイイチ柳井店
〒742 山口県柳井市大字古開作字西沖割896-2☎(0820)22-5111
エノモト電子
〒754 山口県徳山市西辻5762☎(0834)31-1725
ダイイチ徳山店
〒745 山口県徳山市平和通り2-40☎(0834)21-1590
キーボード
〒747 山口県防府市栄町1-9-2☎(0835)38-2880
防府パソコンセンター
〒746 山口県防府市中央町4-9☎(0835)23-8117
京屋書店
〒755 山口県宇部市松島町16-25☎(0836)31-2323代
ダイイチ防府店
〒747 山口県防府市大字西佐波令字仁井令塘1965-3☎(0835)24-5521
ダイイチ山口店
〒753 山口市葵町1丁目259☎(0839)23-3111
ダイイチマルデン店
〒682島取県倉吉市昭和町492-3☎(0858)22-3141
ダイイチ米子店
〒683 鳥取県米子市角盤町3-77☎(0859)33-7211
ダイイチ松江店
〒690 島根県松江市殿町392☎(0852)23-8611
ダイイチ旭浜田店
〒697 島根県浜田市田町760-7☎(0855)23-5252
ダイイチ大田店
〒694 島根県大田市大田町大田字山崎口1259-1☎(0854)82-5001
ダイイチ益田店
〒698 島根県益田市乙吉町イ88-1☎(0856)23-5111

四国地方

コンピュータ・プラザ高松
〒761-01 香川県高松市屋島西町1464☎(0878)43-1304
IC ランド ニッショウ
〒760 香川県高松市観光通2-6-25☎(0878)34-7173
㈱オフィスリビング社
〒760 香川県高松市標林町1丁目16-21☎(0878)61-7111
山菱電子販売㈱
〒770 徳島市助任橋1-22三胃水ビル2F☎(0886)23-7183
ビコム徳島
〒770 徳島市東大工町3-24☎(0886)26-0001
メルパ高知
〒780 高知市北川添45-3☎(0888)83-1612
高知マイコンセンター
〒780 高知市南御座9-6字礼場☎(0888)84-3750
ビコム高知
〒780 高知市堺町2-26☎(0888)22-8811
電子興業
〒780 高知県高知市中須賀1222番地☎(0888)22-0916
ビコム松山
〒790 松山市小坂3-4-5☎(0899)33-6006
ダイイチ松山店
〒790 松山市宮田町188-1☎(0899)33-2311
㈱ディジック(松山マイコンセンター)
〒790 松山市錦町2-30玉井ビル1F ☎(0899)41-6270
ダイイチ南松山
〒790 松山市朝生田市100-8☎(0899)33-3611
デジック興安
〒792 新居浜市新須賀町2-2-18☎(0897)34-8286
㈱ディジック(松山マイコンセンター)
〒790 松山市本町6丁目6-7ロータリー本町104号☎(0899)24-0914
STK 今治本店
〒794 今治市南大門町1-1-15☎(0898)32-5555
denKen
〒798 宇和島市鴨島町4-20☎(0895)24-5131
ダイイチ高松
〒760 高松市木太町字東浜2709-1☎(0878)37-2181

九州地区

IC ランド阿部商店
〒713 岡山県倉敷市玉島1367☎(08652)2-3488
ベストマイコン小倉
〒802 北九州市小倉北区魚町2-217☎(093)551-6281
デオニー小倉店
〒802 北九州市小倉北区馬借1丁目☎(093)551-6339
ベストマイコン黒崎
〒806 北九州市八幡西区熊手町2-3-20☎(093)621-3541
カホ無線黒崎そごうエレホビー
〒806 北九州市八幡西区黒崎1-1(そごうビル6F)☎(093)641-7080
ベストマイコン福岡本店
〒810 福岡市中央区天神1-9-28(7F)☎(092)781-7131
ビブレ21
〒810 福岡市中央区天神1丁目11-1☎(092)711-1021
カホ無線福岡本店
〒810 福岡市中央区天神2-4-27☎(092)714-5155
日米電子マイコンショップ
〒810 福岡市中央区白金1-13-10☎(092)531-4833
カホ無線
〒810 福岡市中央区天神2-4-27☎(092)712-4949
㈱マイクロリサーチ
〒812 福岡市博多区美野島3-22-40第一大谷ビル☎(092)471-7791
カホ無線飯塚 B 館
〒820 飯塚市吉原町7-25☎(09482)2-1588
ベストマイコン久留米
〒830 久留米市東町字三角☎(0942)34-2944
カホ無線大牟田
〒836 大牟田市栄町2-16☎(0944)52-4367
マイクロラブ
〒850 長崎市五島町7-17高島ビル☎(0958)27-3725
ベストマイコン長崎新地
〒850 長崎市新地町1-1☎(0958)28-1333
松藤産業銀座通本店
〒860 熊本市下通り1-9-1☎(096)354-9111
ベストマイコン熊本銀座通り
〒860 熊本市下通り1-9-4☎(096)355-1351
松藤産業東バイパス
〒862 熊本市保田窪2-12-20☎(096)381-1133
ベストマイコン大分
〒870 大分市中央町2-3-10☎(0975)32-9396
コスモス大分(マイクロサプライ)
〒870 大分市今津留3-16-18中田ビル1F☎(0975)52-2141
ダイイチダイワ荒田店
〒890 鹿児島市下荒田2-1-1☎(0992)53-3311
㈱エフ・アイ・シー(コスモス鹿児島)
〒890 鹿児島市鴨池2-3-13警備ビル2F☎(0992)58-2424

沖縄地区

㈱興洋電子(システムイン沖縄)
〒900 那覇市久茂地2-8-4☎(0988)62-0660
沖縄電子㈱
〒901-22 沖縄県宜野湾市大山1531-1☎(0988)98-3546

■販売店様各位　COMPAC取り扱い商品のお問い合わせは，直接右記の代理店にお願い致します。

株式会社　コムパック

〒151東京都渋谷区代々木1-37-1ぜんらくビル☎(03)375-3401㈹

COMPAC INC.

COMPAC代理店・取次店

●マイコンショップ

誠光堂書籍㈱ 〒101千代田区神田神保町1-45 ☎(03)292-8275㈹
㈱コーサカ 〒543大阪市天王寺区下味原12-5 ☎(06)763-5801
㈱フタバ図書 〒730広島市南区金屋町7-12 ☎(082)264-1121㈹
㈱ニデコ 〒101千代田区神田松永町1番地 宮沢ビル ☎(03)253-0761㈹
近畿システムサービス㈱ 〒542大阪市南区日本橋筋1-23-1日本ビル ☎(06)644-6611
㈱OAアプリケーションズ 〒467名古屋市中区大須3-1-36林・太陽ビル5F ☎(052)251-4881㈹
㈱ジャパン・ソフト・サービス 〒721福山市引野町2-194 ☎(0849)41-8858
㈱イワキ 〒064 札幌市中央区南6条西11-1285-1共済ハウス1F☎(011)561-0005㈹

●書店　東販　日販　大阪屋

TeleStar誌上ショッピング

お申し込みはお電話で ☎ 東京(03)375-3800

受付時間：午前10時～午後6時

●お申し込み

次々頁のTeleStar誌上ショッピング注文書を郵送ください．また，お電話でも受け付けます（テレスター会員の方は忘れずに会員番号もお書き添えください）．

●商品のお届け

お申し込み後（封書の場合は到着後，振込みの場合は入金確認後）2週間前後でお届けします．

●送料

日本全国無料

●お取り替え・ご返品

お届け商品がご希望に添わない場合，または配送途中に破損した場合，お取り替えいたします．商品到着後7日以内にご連絡ください（一旦使用後のお取り替えはご容赦ください）．

●お支払い方法

★郵便振替（通信欄にご希望の商品番号と商品名と金額を，また住所の下に電話番号をご記入ください）．
『電信』でお振込みください．振込料は当社負担ですので加入者負担用紙をお使いください．
口座番号　東京0-165023

★銀行振込み（振込料は当社負担です）
先に当社指定口座に『電信』でお振込みください．同時に注文書をご郵送ください．

1 第一勧業銀行　新宿西口支店　普通口座 1062921
2 北海道相互銀行　東京支店　普通口座 161880
3 協和銀行　新宿西口支店　普通口座 192425
4 三井銀行　代々木支店　普通口座 5075687
5 三菱銀行　新宿西口支店　普通口座 5920941

（口座名義人）振り込み先：㈱テレスター

★現金書留
注文書と一緒に代金をお送りください．

★分割払い（カードのいらないクレジット）
お電話でお申し込みください．または，注文書の分割払い何回という欄に回数を記入し，お送りください．クレジット申し込み用紙を郵送いたします．

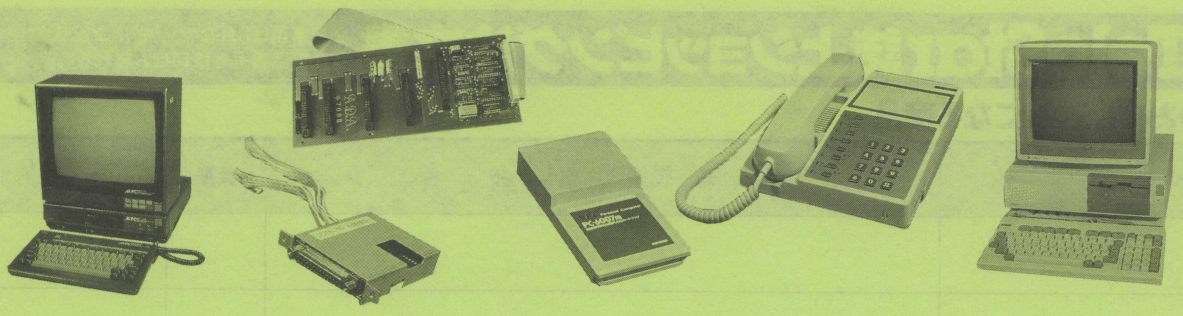
テレスター会員はMail Box TS000002をご利用ください．

★お手持のカードがご利用できます★

注文時に｛①クレジットカード名　③カード名義人　②会員番号　④カードの有効期限｝をお知らせください

カードご利用方法	JCB	UC	VISA	DC	オリエントファイナンス	日本信販	シャックス	アメックス	大信販
電話	○	○	○	○			○	○	
郵送	○	○	○	○	○	○	○	○	○
1回払い	○	○	○	○	○	○	○	○	○
分割払い					○	○	○		○

商品番号/商品名	参考		分割払いの支払例
No.1001 モデム電話 モデム電話が身近なものになりました！ パソコン通信に便利です．	●NCU，モデム，電話の機能 ●1200ボー半2重300ボー全2重 ●自動発着信，オートダイヤル可 ●詳細取付資料等付 ※ダイヤル式，プッシュホン式をご指定ください． ※付属品として，RS-232Cコネクタ付コードが付いていますが，FM-8，FM-7/77およびMZ系のパソコンのコネクタとは形状が異なりますのでご注意ください．		頭金　6,000円 月々7,000円×10回 ボーナス5,000円×1回 クレジット特価 81,000円 （テレスター参加費サービス） 現金特価 79,800円 （テレスター参加費サービス）
No.4401 S1/40パソコン通信 フルセット 日本語でパソコン通信を！	S1/40本体　¥298,000 CRT(C14-2190A)400ライン対応　¥108,000 S1/40パソコン通信ビジネスセット　¥ 68,000 ¥474,000		頭金　38,000円 月々10,000円×24回 ボーナス28,000円×4回 クレジット特価 390,000円 現金特価388,000円
No.3401 S1/40パソコン通信 ビジネスセット TeleStar，日本語ワープロ，スプレッドシートが使える！	●日本語ワープロ ●スプレッドシート ●RS-232Cコネクタ ●漢字TERMソフト（U/Dロード可） ●拡張RAMボード ¥ 68,000		頭金　10,000円 月々4,000円×10回 ボーナス10,000円×1回 クレジット特価 60,000円 現金特価59,800円



商品番号/商品名	参考		分割払いの支払例
No.3402 **S1/10パソコン通信** **拡張セット(Ⅰ)** S1/10基本システムをお持ちの方	5″フロッピーディスク(MP-3560)	¥148,000	頭金 18,000円 月々**15,000円**×10回 ボーナス22,000円×1回 クレジット特価 190,000円 現金特価189,000円
	フロッピーディスクカード(MP-1870)	¥ 17,500	
	拡張RAMカード64KB(MPC-RA64S)	¥ 26,000	
	漢字ROMカード(MPC-KA01S)	¥ 39,800	
	RS-232Cコネクタ(MP-9732)	¥ 3,000	
	漢字TERMソフト (U/Dロード可)	¥ 15,000	
		¥249,300	
No.3403 **S1/10パソコン通信** **拡張セット(Ⅱ)** S1/10基本システムとフロッピーをお持ちの方	拡張RAMカード64KB(MPC-RA64S)	¥ 26,000	頭金 5,000円 月々**6,000円**×10回 ボーナス10,000円×1回 クレジット特価 75,000円 現金特価73,500円
	漢字ROMカード(MPC-KA01S)	¥ 39,800	
	RS-232Cコネクタ(MP-9732)	¥ 3,000	
	漢字TERMソフト (U/Dロード可)	¥ 15,000	
		¥ 83,800	
No.3101 **PC-6001mkⅡSR** パソコン通信拡張セット	3.5″1DDフロッピーディスク(PC-6031SR)	¥ 59,800	頭金 7,000円 月々**8,000円**×10回 ボーナス5,000円×1回 クレジット特価 92,000円 現金特価89,800円
	拡張漢字ROM&RAMカートリッジ(PC-6007SR)	¥ 27,000	
	RS-232Cボード(PC-6061SR)	¥ 6,500	
	漢字TERMソフト (U/Dロード可)	¥ 9,800	
		¥103,100	
No.3102 **PC-6601SR** **パソコン通信拡張セット** PC-6601SRユーザー, PC-6001mkⅡSR+ディスクのユーザー用	拡張漢字ROM&RAMカートリッジ(PC-6007SR)	¥ 27,000	現金特価のみ**39,800円**
	RS-232Cボード(PC-6061SR)	¥ 6,500	
	漢字TERMソフト(U/Dロード可)	¥ 9,800	
		¥ 43,300	
No.2201 **X1ターボ用** **漢字TERMセット** パソコン通信の漢字アップロード時に便利!	●システム・ユーザー辞書	¥ 8,800	現金特価のみ**15,800円**
	●漢字TERMソフト (5″2D. U/Dロード可)	¥ 9,800	
		¥ 18,600	
No.1301 **FM-7拡張用** **マザーボード** パソコン通信に必要! 安価なボード型	●マザーボード(完成品) FM-7, NEW7, 8のスロット不足解消 32Pスロット×4個, 40Pスロット×1個 電源付 パソコン通信のようにフロッピー, 漢字ROM, RS-232C同時使用の時に必要です.		現金特価のみ**29,800円**
No.1302 **FM-7用** **拡張ボックス** パソコン通信に必要! 実務向きボックス型	FM-7, NEW7, 77, 8用 パソコン通信のようにフロッピー, 漢字ROM, RS-232C同時使用の時に必要です.	¥ 90,000	頭金 6,000円 月々**7,000円**×10回 ボーナス5,000円×1回 クレジット特価 81,000円 現金特価 79,800円
No.0001 **ブランク・ディスケット** **お買い得!**	●5インチ・フロッピーディスク (2D)10枚組 COMPAC製品に採用の一流メーカー品.		現金特価のみ**4,700円**
No.1002 **音響カプラ**	●600型電話機(黒電話)対応 ●300ボー全2重 ●DC/AC テレスターB会員(参加費込)	¥ 49,800	現金特価のみ**36,000円**
No.1003 **音響カプラ用ケーブル**	機種によっては不要です.I/O本誌「TeleStar参加者募集」のページを参照してください.		現金特価のみ**4,500円**

TeleStar誌上ショッピング注文書

必要事項はもれなくハッキリとご記入ください.
特に電話番号と捺印はお忘れなく.

●お申し込みになる商品

商品番号	ご希望商品名	数量	価格

18歳未満の方は，ご本人とはクレジット契約ができませんので親権者(父か母)に契約者となっていただきます.したがって,申込者氏名欄にはご本人ではなく,お父様または,お母様がご記入ください.

テレスター会員番号 TS-

お申込者

お名前 フリガナ

印 捺印のないお申し込みは無効です

男・女 大昭 年 月 日生

勤務先電話 内線

自宅電話 市外局番

ご住所 □□□-□□

●分割払い(カードのいらないクレジット)ご希望の方のみご記入ください.

おつとめ先 名称 フリガナ

電話 市外局番

営業内容 内線

所在地

勤続年数 年 ヶ月

所属部課 役職等 年収 万円

クレジットご利用歴 有・支払中・無

ご家族 1.配偶者：有・無 2.子 供：(人) 3.親兄弟：(人)

ご住居 1.自己所有 2.家族所有 3.借家 4.マンション(分譲) 5.マンション(賃貸) 6.公団住宅 7.公営住宅 8.社宅,官舎 9.アパート 10.寮 11.借間 12.住込

居住年数 年

希望分割回数 回

●お手持ちのクレジットカードでお支払いご希望の方のみご記入ください.
(カードの種類を○で囲んでください)

JCB, UC, VISA, DC, オリエントファイナンス, 日本信販, ジャックス, アメリカンエキスプレス, 大信販

分割 回

分割払い可のカードをお持ちの方で分割払いご希望の方は希望回数を必ずご記入ください.

※支払い方法はカード会員規約によります

カード名義人

会員番号(カード番号)

カード有効期限 年 月 日まで有効

※名義人欄は，カードにご署名のご本人が自署してください.

●銀行振り込みの方のみご記入ください.
使用銀行を○で囲んでください.

第一勧銀，道相銀

三井，協和，三菱

キリトリ線

工学社ポケコン・シリーズ

ソフトウェア・ライブラリ・シリーズ〈全10巻〉

B5判各定価2,500円(〒300)

1 PC-1211/1210用

●ゲーム：スペースシャトル，ボクシング，DEEP SCAN，撃墜ゲーム，ゴルフゲーム，●ビジネス：建築計算用，土木計算用，電気計算用，化学計算用，医療事務用，品質管理用，経営管理用，在庫計算用，経理用，他

2 PC-1500用　第1集

●ゲーム：バクバク・マン，アップセット，戦車ゲーム，ポーカーPART 2，神経衰弱，●ビジネス：技術計算用，建築計算用，土木計算用，測量計算用，データ分析用，栄養士用，書類整理用，顧客管理用，経理用、他

3 PC-1500用　第2集

●ゲーム：日本海海戦，麻雀ゲーム，ベースボール，五目並べ，金庫破り，爆弾ゲーム，●ビジネス：統計分析用，電気計測用，受注管理用，営業マン用，データ分析用，品質管理用，個人管理用，経理用，他

4 PC-1251/1250用　第1集

●ゲーム：マッド・マックス，いじわる迷路，野球ゲーム，ストレンジ・クライマー，●ビジネス：機械計算用，測量計算用，電気計算用，建築計算用，生産管理用，品質管理用，データ管理，教員用，投資家用，他

5 PC-1251/1250用　第2集

●ゲーム：平城京エイリアン，カンニングゲーム，重役ゲーム，敵の侵入を阻止せよ，●ビジネス：建築計算用，土木計測用，化学計算用，電気計算用，在庫管理用，データ管理用，栄養士用，経理用，料金計算用，他

6 PC-1500用　第3集

●ゲーム：ポケット・バックギャモン，地電源突破，軍事将棋，Meteo，ファイアマン●ビジネス：販売管理用，生産管理用，市場調査用，G・デザイナ用，不動産業用，林業関係者用，印刷営業用，機械技術者用，他

7 PC-1501用

●ゲーム：アクロス・ゲーム，フライト・シミュレーションDC-8LANDING.●ビジネス：工学計算用，電気計測用，土木計算用，経営管理用，ローン計算用，印刷営業用，体積計算用，教員用，経理用，他

8 PC-1501/1500用

●ゲーム：2次元パズル，ビンゴ・ゲーム，宇宙戦艦ムサシ，ゴルフ・ゲームPART 4 etc.●ビジネス：所得税還付請求(58年度版)，統計グラフ，テレフォン・ノート，剛比算定，土積計算，スピーカーの指向性，回帰分析縦横無尽 etc.

9 PC-1261/1260 PC-1245/1251 PC-1255/1401用

●ゲーム：フライト・シミュレーションII，BLACK JACK，サブマリン・コンバット etc.●ビジネス：見積計算，国民年金計算，賃借対照表，販売分析，住宅ローン，在庫管理，宝くじの自動照合，保険料計算，経営シミュレーション etc.

10 PC-1350用

●ゲーム：ウルトラ・オリンピック，神経衰弱，スロットマシン，オスロ PART 2 etc.●ビジネス：利回り計算(定期預金)，クレジット計算，統計グラフ，給与計算，見積計算，金銭出納帳，株式売買シミュレーションetc.

ソフトウェア・ライブラリ第2集〈全5巻〉

B5判各定価2,500円(〒300)

1 PC-2500/1350用

おもな内容

●経営自己診断●賃借対照表●販売予測●給与計算●金種計算●減価償却●P-Pn X-R管理図●工程・人工管理表(ガントチャート)●多重回帰●電話番号帳●マージャンゲームetc.

2 PC-1501/1500用

おもな内容

●住所録●販売の予測●気候図の作成●惑星の位置計算●カレンダー●カセット・インデックス●GLOVE(地球)●家計簿●タイム・トライアル●スーパーGOLF●すろっとマシンetc.

3 PC-1246/1251/1261用

おもな内容

●スロットマシン●入りロは何処だ/●ローン返済計画●得意先別売値表示●パターンエディタ●統計処理●カセットテープの時間計算●コンピュータトラベルガイド●万能カレンダーetc.

4 PC-1431/1402/1261/1401用

おもな内容

●10匹版モグラタタキ●ザ・タイピスト●誤差計算●コンプレッサの設計●交点座標計算●文献検索●電話帳●高次方程式の解法●人工衛星の計算●温度換算●歴史暗記事典etc.

5 PC-1450/1350用

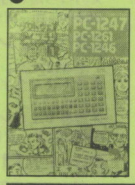
おもな内容

●クロソイド曲線●気体の状態方程式●電話帳通信システム●修正移動平均●素因数分解●標準体重●バイオリズム●100m競走●STAR WARS GAME●数合せ●競馬ゲームIIIetc.

★新シリーズ・最新刊発売中

ソフトウェア・ライブラリ第3集

B5判　定価1,900円(〒250)



1 PC-1247/1261/1246用

おもな内容

●バクダン処理ゲーム●戦闘指揮官●ダービーチャンス●出張旅費計算(公務員用)●株式チャート●電話番号●シェイプアップ大作戦●太陽の南中高度・世界標準との差etc.

BASICソフトウェア集〈全4巻〉

B5判各定価1,900円(〒300)

1 PC-1245　**2** PC-1245 1251　**3** PC-1401　**4** PC-1245/1255 1251/1401

PC-5000ビジネスソフト〔汎用サブルーチン集〕

B5判288頁定価2,500円(〒300)

PC-5000をビジネスに使いこなす分野のサブルーチンを集大成，それぞれにサンプル・プログラムが併載されています．

■おもな内容

金種計算，配分計算，縦横計算，逆日数計算，行列式，固有値，連立方程式，円グラフ，多重帯グラフ，棒グラフ，秒の時分秒変換，万年カレンダー，バイオリズムetc.

PC-1401入門から応用まで

A5判258頁定価1,600円(〒250)

ポケコンと関数電卓の機能を持つPC-1401の入門から応用までを解説．

●おもな内容

プログラム入門，サブルーチン入門，関数電卓入門，数値計算入門，テクニックあれこれetc.

PC-5000ポータブルコンピュータ入門

池田純一著　A5判176頁定価2,000円(〒250)

16ビット・ポータブルコンピュータPC-5000の全貌を凝縮．日本語ワープロ機能，表計算簡易ソフト「ツールプラン」も解説しています．

MZ-5500/6500テクニカル・マニュアル

I/O編集部 編　B5判304頁 定価3,000円(〒300)

おもな内容

●システム仕様●MZ-5500/6500ハードウェア解説●ソフトウェア解説(CP/M86)●回路図，IPLフローチャート，IOCSを使ったプログラム例などの付録付，etc.

SHARP4色カラープロッタプリンタ CE-515P大活用

デジタル情報研究会・編著A5判176頁定価1,900円(〒250)

適応機種

PC-1350/2500/1500/1501，PC-5000，MZ-1500/3500/5500/6500，PC-6001/6601/8001/8801/9801，FM-NEW7/77，KING KONG・CF-2000等

おもな内容　■CE-515Pとは■各コンピュータとの接続方法■グラフの作成■CE-515P応用例 etc.

PA-500 DBポケコンのすべて

A5判144頁　定価1,500円(〒250)

シャープのDB(データベース)ポケコンPA-500の6大機能（電話帳・住所録・予定表・メモ帳・電卓・ポケコン）とその使い方，応用例などを詳細に解説しています．

●ポータブルコンピュータPC-5000

TOOLPLAN™活用集1，2

B5判各定価2,900円(〒300)

ビジネス用簡易ソフトTOOLPLANを，すぐに仕事に活用するための事例を満載．

工学社

工学社の本

単行本

インフォマニア

本書は，実際にアメリカのパソコン通信のすべてを経験した女性の告白に基づいて書かれた小説です．
E.フェラリーニ著　竹本　隆 訳　近日発売

ダイヤモンド投資教本

本書はダイヤモンドを投資対象としてとらえダイヤモンドの選択，購入，保管の方法などを中心に書いたダイヤ投資実践の手引き書です．
N.Stein著　眞園浩孝 訳　144頁菊判　定価1,900円(〒250)

フォン・ノイマンとウィーナー

現在のコンピュータ社会の生みの親ともいえる2人の科学者の生涯と，研究活動を伝記風にまとめたもの．
S.J.Heims著　高井信勝監訳　A5判490頁　定価2,900円(〒300)

I/O BOOKS

パソコンでVHDを楽しむ本

本書は，VHDビデオディスクの原理から，パソコンでVHDを楽しむためのノウハウを満載しています．
B5判216頁　予価2,500円　近日発売

BASICライブラリ

BASICによる，方程式，関数の解法プログラム，基本的な作図の作成プログラムなどを収録．
野呂　賢　B5判　近日発売

日本語dBASEII入門

パソコン用データベース・ソフトの中でも80%以上のシェアを誇る人気ソフト「dBASE II」の日本語版最新バージョンを解説．
羽田雅子著　A5判216頁　定価1,900円(〒250)

コンカレントCP/M入門

マルチユーザー，マルチタスク用に改良したCP/Mを詳細に説明した日本で初めての解説書です．
斎藤憲彦著　A5判248頁　定価1,900円(〒250)

PA-500 DBポケコンのすべて

シャープのDB(データベース)ポケコンPA-500の6大機能とその使い方，応用例などを詳細に解説しています．
A5判144頁　定価1,500円(〒250)

Small-Cハンドブック

CP/M上で動くSmall-C（C言語のサブセット）の言語とコンパイラについての解説書です．
J.E.ヘンドリックス著　小野芳彦監訳　A5判272頁　定価1,900円(〒250)

パソコン通信の本

パソコン・データ通信のノウハウを集結．カプラとケーブルがあれば全国どこへでもつながります．
横田秀次郎著　B5判200頁　定価1,900円(〒250)

PC-1500ポケコン大研究

ポケコンPC-1500シリーズのすべてがこの1冊にまとまっています．BASICからマシン語までプログラム制作のノウハウを全公開．
I/O編集部編著　A5判496頁　定価1,900円(〒300)

dBASEII入門

パソコン用データベース「dBASEII」を初心者からベテランまで活用できるように，実例とその解説を収録．
森祐一監修　羽田雅子著　A5判216頁　定価1,900円(〒250)

PASCAL入門〔改訂版〕

プログラミング言語PASCALを例題・練習問題・問題の3段階の形式で解説．実践的な内容になっています．
I.R.ウィルソン/A.M.アディマン共著　飯島純一訳　A5判208頁　定価1,900円(〒250)

カラープロッタプリンタCE-515P大活用

各社・各機種に対応できるシャープ4色カラープロッタプリンタCE-515Pの使い方を，詳細に説明しています．
デジタル情報研究会編著　A5判176頁　定価1,900円(〒250)

基礎からのC言語入門

いま最も注目されているC言語について基礎から応用までをわかりやすく解説．全体が例題形式で構成されています．
竹田　仰・大和正信著　A5判336頁　定価2,500円(〒250)

ポケコン通信ガイド・ブック

シャープのポケコンPC-1350/2500(S)用シリアルI/Fユニット"レベル・コンバータCE-130T"によるポケコン通信をマスターするための本です．
I/O編集部編　B5判216頁　定価1,900円(〒300)

MZ-5500/6500テクニカル・マニュアル

マルチウインドウなどの高機能を盛り込んだこのシリーズの持つ高い機能をさらに幅広く活用するための書．
B5判304頁　定価3,000円(〒300)

Z80マシン語入門

本書はマシン語の打ち込み方からアセンブル，動かし方まで完全にサポート，マシン語プログラム作りはこの1冊でOKです．
武蔵野マイコン・クラブ+I/OEngine Room著　A5判320頁　定価1,900円(〒250)

OS-9入門

CPU6809専用のオペレーティング・システムOS-9を徹底的にわかりやすく解説．
那須正夫著　A5判224頁　定価1,900円(〒250)

WordStar入門

ワードスターは代表的な英文ワープロのアプリケーション・ソフトとして広く世界で使われています．本書はワープロの手引き書として，わかりやすく解説します．
アーサー・ネイマン著　A5判240頁　定価2,000円(〒250)

データはこう読め！〜簡単にわかる多変量解析〜

パソコンを利用した多変量解析の手法を，具体例をあげながら解説．PC88シリーズ，PC98シリーズ，QC-10，HC-20に対応．
アイ・ビ・シ編著　A5判160頁　定価1,600円(〒250)

BASIC入門〜ドラゴンと学ぶプログラミング〜

イラストを豊富に使いBASICを基礎の基礎からわかりやすく，面白く解説．子供から大人まで楽しく学べます．
ロドニー・ザックス著　B5判200頁　定価1,600円(〒250)

6809マシン語入門

2進数，16進数の基礎から始まり6809CPUの仕組を解説しているほか，実戦的プログラミング・テクニックを説明．6809ファン待望のマシン語入門書です．
R.ザックス/W.レイビアック共著　A5判396頁　定価2,500円(〒300)

VisiCalc入門

圧倒的普及率を誇る作表型の簡易言語VisiCalc（ビジカルク），パソコンを初めて使う人でも使いこなせるよう書かれたVisiCalc入門書の決定版です．
ダグラス・ハーガート著　A5判224頁　定価2,000円(〒250)

第2種情報処理技術者試験問題徹底解説〔60年度版〕

第2種情報処理技術者試験問題を徹底解説．受験者のテキストとして格好の書．過去8年の問題解説付．
赤松　徹著　A5判568頁　定価2,500円(〒300)

CAP-X入門〔60年度版〕

わずか12の命令を覚えるだけで，あなたにもアセンブラがわかる．アセンブラ入門者向け，過去5年間の問題解説付．
赤松　徹著　A5判416頁　定価2,500円(〒300)

FORTH入門

実用高級言語"FORTH"の基礎から応用までを，適例を掲げながらわかりやすく解説しています．
レオ・ブロディー著　A5判440頁　定価2,500円(〒300)

PC-5000ポータブル・コンピュータ入門

16ビット・ポータブル・コンピュータPC-5000の全貌を凝縮，表計算簡易ソフトTOOLPLANをわかりやすく解説．
池田純一著　A5判176頁　定価2,000円(〒250)

TOOLPLAN™ 活用集 1, 2

PC-5000用日本語対応表計算簡易ソフトTOOLPLAN™．その使い方から実用例までを満載．
B5判　各定価2,900円(〒300)

PC-1401入門から応用まで

ポケコンとして，関数電卓として，1台で2役の機能を持つPC-1401の入門から応用までを徹底解説．
A5判256頁　定価1,600円(〒250)

ポータブルコンピュータ ビジネスソフト【PC-5000汎用サブルーチン集】

16ビット・ポータブルコンピュータPC-5000の多方面に利用できるサブルーチンをこの1冊に収録．
B5判288頁　定価2,500円(〒300)

リレーショナル・データベースの使い方

本書はCP/Mマシンで使えるリレーショナル・データベースGBSを例に挙げ，概念や使い方を具体的に解説します．
B5判　定価1,500円(〒250)

UCSD PASCAL演習

多くのマイコンにインプットされ，いまや標準的PASCALとなったUCSD PASCALの開発者Bowlesの名著．
ケネス.L.ボウルズ著　A5判448頁　定価2,900円(〒300)

UNIX入門

ミニコンの標準的なOSとして知られるUNIXの入門書．豊富な実行例と実践的な内容で好評を得ている．
R.トーマス/J.イェーツ共著　A5判520頁　定価2,900円(〒300)

プログラム電卓による土木設計

土木（基礎）の設計に手軽なプログラム電卓（FX-602P）をフルに使うための書．
佐々木昌訓著　B5判240頁　定価2,800円(〒300)

BASICサブルーチン・ハンドブック

サブルーチン化すればビギナーでも楽にプログラミング．役立つサブルーチン実例を満載．
K.トラクトン著　A5判160頁　定価1,500円(〒250)

ソフトウェア・ライブラリ第3集 1

シリーズ第3弾のNo.1は，シャープのポケコンPC-1247/1261/1246用プログラムを全82本掲載しています．
B5判288頁　定価1,900円(〒300)

ソフトウェア・ライブラリ《第2集全5巻》

好評のソフトウェア・ライブラリシリーズの第2集．各号すぐに役立つ実践プログラムが満載されています．
B5判　各定価2,500円(〒300)

ソフトウェア・ライブラリ《第1集全10巻》

ポケット・コンピュータをビジネスに，ゲームに，パーソナル・ユースに使いこなすために欠かせない本．
B5判　各定価2,500円(〒300)

BASICソフトウェア集《全4巻》

「ポケット・コンピュータ友の会」会員のアイデアあふれるポケコン用プログラムを多数収録．
B5判　各定価1,900円(〒300)

HC-20科学技術プログラム集 1, 2

ハンドヘルド・コンピュータHC-20を実務・教育・学習などに利用するためのプログラム集です．
アイ・ビ・シ編　B5判各定価2,500円(〒300)

活用研究シリーズ

S1活用研究

ミニコン並みのメモリ空間を持つ日立の「MB-S1」を，ソフト・ハードの両面から徹底的に解説しています．
B5判288頁　定価2,500円(〒300)

MZ-1500活用研究

ハードを詳細に解説しているほか，全回路図，通信プログラム，ゲーム・プログラムを掲載．
B5判314頁　定価2,500円(〒300)

FM-7/11活用研究 第2集

FM-7/NEW7/77を使う方は，実力のある人が多いのでその要望に応えるべく本誌を構成，内容も多岐に渡る．
B5判320頁　定価2,500円(〒300)

既刊・近刊

PC-8801/mkII活用研究
ディスクの応用方法からRS-232C通信の方法，そしてゲーム，PC-8801mk IIの全回路図までを網羅．
B5判336頁　定価2,500円(〒300)

パソコン・グラフィックス活用研究
XYプロッタ，プロッタ・プリンタにCRT上で作った画像やデータをもとにして出力etc．この1冊でグラフィックスの基礎知識が修得できます．
B5判192頁　定価2,500円(〒300)

FM-7/11活用研究
FM-7/11版Kコンパイラ，FM-7用OS，tortoise，Prolog/F Ver. 2から，FM-11全回路図，ハード仕様など盛りだくさんの内容．ユーザー必携の1冊．
B5判336頁　定価2,500円(〒300)

FM-7/8活用研究
FM-7の全回路図，BIOSソース・リストの公開をはじめ貴重な資料やプログラムを満載．ユーザー待望の1冊．
B5判328頁　定価2,500円(〒300)

PC活用研究(8001/8001mkII/8801)
PC80/mk II/88のシステム，アプリケーションからハードまで幅広い貴重な資料を収録．PCファン座右の書．
B5判320頁　定価2,500円(〒300)

FM-8活用研究
内部解析やリアルタイム処理への応用．FM-8の探究を目指すファンのための手引書．
B5判354頁　定価2,500円(〒300)

PC-8001活用研究
パソコン時代の幕明けを飾ったPC-8001．そのソフト開発に必要な情報を満載．
B5判344頁　定価2,500円(〒300)

ベーシックマスター活用研究
ベーシックマスターL3/Jr．のすべてを公開．プログラム・コンテスト入選作も同時掲載．
B5判332頁　定価2,500円(〒300)

MZ-80B活用研究
MZ-80Bのハイ・パフォーマンスと柔軟性を活かしたコンパイラ，ビジネス・プログラムなど多数収録．
B5判320頁　定価2,500円(〒300)

MZ-80活用研究
〝クリーン・コンピュータ〟MZ-80．その特性〝クリーン〟を活かしたアイデアが集結．
B5判344頁　定価1,900円(〒300)

I/O別冊

CP/Mシステムの作り方
いまあるパソコンでCP/Mを動かすには？またコンパイラを作るには？という方のための最高のテキスト．
B5判224頁　定価2,500円(〒300)

C-MOS ICの使い方
C-MOS ICの入門書だが，デジタルの概念，MOS FETの動作原理などの基礎的なものも解説．デジタルIC，応用システムを学ぼう，設計しようという方に格好の書です．
穴倉博久著　B5判240頁　定価1,900円(〒300)

ポケコン・マシン語入門
マシン語の初歩から解説．シャープのポケコンPC12シリーズ，PC15シリーズをマシン語レベルで操作するのに必要な情報を満載．ポケコン・ユーザーの必携の書です．
B5判192頁　定価1,900円(〒300)

PROGRAM CONTEST作品集1
第1回「I/Oプログラム・コンテスト」参加作品の中から，特に優秀なものばかりを集めた作品集です．ソース・リストも公開．
B5判296頁　定価2,500円(〒300)

WICS・BASEプログラム集
整数型インタープリタ，コンパイラを備えた言語WICS，アセンブラBASE，そのソース・リストを全公開．リアル・タイム高速ゲームも併載．MZユーザー待望の1冊．
B5判336頁　定価2,500円(〒300)

PC-2001プログラム・ライブラリ
ハンドヘルド・コンピュータPC-2001．ビジネスからホビーまで多目的に活用できる本です．カセットと併せてご利用ください．
B5判196頁　定価1,900円(〒250)

グラフィック・プリンタの使い方
プリンタをリスト・アウトのためだけに使っていた…そんな方にぜひお薦めの1冊．ためになること請け合い．
B5判212頁　定価1,900円(〒300)

プログラム電卓ゲーム3
ポケコン傑作ゲーム集の第3弾！厳選されたプログラムをお届けします．
A5判　定価1,500円(〒250)

プログラム電卓ゲーム1，2
この本でポケット・コンピュータがゲーム・マシンに変身(!?)．アイデア溢れるプログラム・ゲーム集．
A5判　各定価1,200円(〒250)

APPLE and PET1
アップル/ペットのユーザーと6502ファンのためのガイドブック．
B5判288頁　各定価2,500円(〒300)

徹底研究シリーズ

パソコン計測・制御の実験と製作
パソコンを使った外部制御・自動制御のソフト・ハードがこの1冊でマスター，話題のマイクロマウスなどの実験・製作の実例を詳解．
B5判244頁　定価1,900円(〒300)

マイコン・ゲームの本1，2，3，4，5
面白マイコン・ゲームがギュウギュウ詰め，ゲーム好きの君なら，この本を持ってなきゃマニアじゃない(!?)
B5判　各定価1,900円(〒300)

マイコン・ゲーム徹底研究2
SLOTゲーム，野球ゲームなど60編以上収録，あなたをマイコン・ゲームのエキスパートにするプログラム集．
B5判280頁　定価1,900円(〒300)

マシン語徹底研究
〝マシン語〟はどうもわからない，という人のための入門書．Z80，8080，6800，6502を解説．
B5判310頁　定価1,900円(〒300)

マイコン・ソフト徹底研究
アセンブラ入門からDOSの作り方までソフトに強くなりたい人には必読の1冊．
B5判304頁　定価1,900円(〒300)

BASICゲーム徹底研究
Tiny BASICやレベル1 BASICのプログラミングの基礎から応用まで，徹底的に解説しました．
B5判264頁　定価1,900円(〒300)

マイコン徹底研究
M6800をハードからソフトまで初心者にもわかるようにていねいに解説．マイコンの入門書として大好評！
B5判256頁　定価1,900円(〒300)

ペーパーウェア・シリーズ

ペーパーウェアPC-9801〔2〕8086マシン語入門
マシン語入門からハイ・テクニックを駆使した使いこなしまで，あらゆるレベルの要求に応えることのできる，98ユーザー必携の書．
B5判288頁　定価1,900円(〒300)

ペーパーウェアPASOPIA〔2〕
P. W. PASOPIAの第2弾！第2回「PASOPIAプログラム・コンテスト」の入賞・優秀作品を集め全リストを公開．パソピア・ユーザーに送る必読の1冊．
B5判164頁　定価1,600円(〒250)

ペーパーウェア ベーシックマスター〔1〕
'83年度「ベーシックマスタープログラム・コンテスト」の入選作品を一挙掲載．L3，L3MARK5．Jr．ユーザーには必読の珠玉のプログラム集．
B5判148頁　定価1,600円(〒250)

ペーパーウェアPASOPIA〔1〕
第1回「PASOPIAプログラム・コンテスト」の優秀作品を集め，システム，ビジネス，教育，ゲームの4編構成．パソピア3機種対応プログラムを満載．
B5判228頁　定価1,600円(〒250)

ペーパーウェアPC-6001〔1〕
〝BASICコンパイラプログラム・コンテスト〟入選作を一堂に集めたエキサイティング・ゲーム特集号．ソース・リストも全公開．
B5判148頁　定価1,300円(〒250)

ペーパーウェアPC-9801〔1〕
PC-9801の特徴を活かした日本語データ・ベース，在庫管理，金種計算，給与システムなどオール・ビジネス・プログラム集．PC-8801との共用プログラムも併載．
B5判140頁　定価1,300円(〒250)

ペーパーウェアFP-1100〔1〕
3Dゴルフ・シミュレーション，ザ・麻雀など面白ゲームの他，エディタ・アセンブラ，内部ルーチンの解析記事，全回路図集などを掲載．
B5判140頁　定価1,300円(〒250)

CPUシリーズ

CPU1，2，3，4，5
まったくの入門者にもBASICをわかりやすく解説．FMユーザー以外のビギナーにも必読のシリーズ．OSの話，人工知能の話，ゲーム・プログラムなども入っている．
B5判　各定価650円(〒250)

※小社出版物を通信販売でお求めのお客様は，送料を含めて現金書留で〝工学社営業部〟へお送りください．
また，商品に品切れの場合がありますので，お問い合わせください．

ダイヤモンド悪徳商法にダマされるな！

ダイヤモンド投資教本

最新刊・発売中

N.Stein著
祇園浩孝訳
菊判144頁
定価1,900円(〒250)

工学社

ダイヤモンドの本といえば，シンジケートを扱ったサスペンス風のものや，ダイヤモンドの美学など扱ったものが多く，読者が一番知りたい，ダイヤモンドを投資の対象としてとらえ，いかにして優れたダイヤモンドを選び，適正な価格で購入し，保管すればよいか，というダイヤモンド投資の基本的ノウハウを書いた本は見当りませんでした．本書はダイヤモンド売買に関する専門用語の解説，鑑定書の読み方，正しい購入方法など，ダイヤモンド投資を実践する方のために書かれた必読の手引き書です．

《本書の内容》

■3,000年の歴史■高価なダイヤモンドを買う前に（宝飾用と投資用のダイヤモンド/鑑定とカット済みダイヤモンドの価格）■ダイヤモンドへの投資（投資の対象/投資の基本的な基準/ダイヤモンドへの投資）■よい売買をするために（実践的アドバイス/ダイヤモンドが130倍も楽しくなる裏話）

実例で学ぶデータベース

日本語dBASEII™入門

羽田雅子著 A5判216頁 定価1,900円(〒250)

本書はパソコン用データベース・ソフト〝dBASEII〟の日本語対応最新バージョン,〝dBASE II Ver.3.0.J〟を解説したものです.やさしい解説と豊富な実例とで構成されています.

●おもな内容

dBASEIIの起動と終了/データベース作成/データの活用/プリント・アウト/データ構造の変更/SETコマンド/コマンド・ファイルの作成etc.

コンカレントCP/M入門

An Introduction To Concurrent CP/M

斎藤憲彦著 A5判248頁 定価1,900円(〒250)

コンカレントCP/M(CCP/M)は,現在,パソコンの標準OSであるCP/Mをマルチユーザー,マルチタスク用に改良したものです.その高機能性から次世代の標準OSになりつつあるCCP/Mを詳細に説明した日本で初めての解説書です.

●おもな内容

■第1章:CCP/Mを使う前に■第2章:CCP/Mの基礎
■第3章:CCP/Mについて■第4章:ディスク装置
■第5章:システム・コマンド■第6章:コマンド詳説

工学社の本・新刊案内

好評・発売中!

●●●●●●●●●● 工学社

CP/Mシステムの作り方

——CP/M80からCP/M68Kまで——

B5判224頁 定価2,500円(〒300)

本書はCP/Mシステムをハードウェア,ソフトウェアの両面からサポートしています.CP/M80システムのハードウェア制作,CP/M68Kマシンの製作.またCP/M80上で動く68000クロスコンパイラなどを載せています.

●おもな内容

■CP/Mシステムの設計と製作■68000クロスコンパイラ
■CP/M68Kマシンの製作■FM-7でCP/M68Kを

Small-Cハンドブック

J.E.ヘンドリックス著
小野芳彦訳 A5判272頁 定価1,900円(〒250)

本書はCP/M上で動くSmall-C(C言語のサブセット)の言語とコンパイラについての解説書です.インテル8080のCPU命令セットについての言語仕様,コンパイラそのものについても正確かつ簡潔に述べられています.

●おもな内容

8080プロセッサ/プログラムの構造/Small-Cの言語要素/Small-Cコンパイラ/Small-Cコンパイラのソース・リスト/エラーメッセージetc.

基礎からのC言語入門

長崎総合科学大学 竹田 仰・大和正信著

A5判336頁 定価2,500円(〒250)

いま最も注目されているプログラミング言語「C言語」の基礎から応用までを,わかりやすく解説.全体が例題形式で,プログラム例を数多く紹介しています.

●おもな内容

C言語の特徴/関数/配列/アドレス,ポインタ/整数型データの取り扱いとprintfの書式/構造体/ファイル操作etc.

手作りネットワークのすすめ

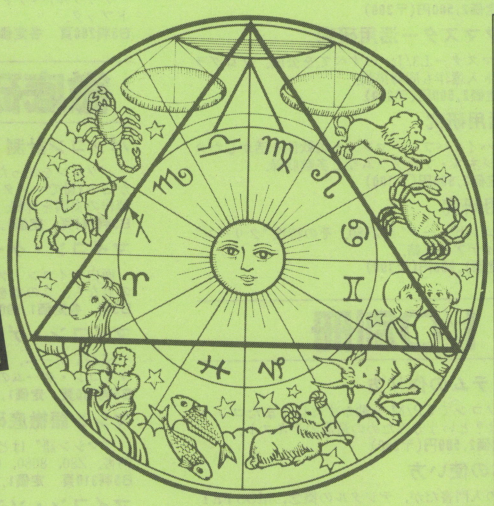
パソコン通信の本

横田秀次郎著 A5判200頁 定価1,900円(〒250)

パソコン・データ通信のノウハウをこの1冊にまとめました.対象機種はPC-9801/8801ですが,ほんの少しの修正でPC-8001/8201,FM-7/8/11でも動きます.

●おもな内容

◆BBS(電子掲示板システム)を手作り◆漢字使用ミニ・データベースの紹介◆ターミナル・プログラムを手作り◆各地のマイコンクラブ・データベースへのアクセスetc.



ポケコン通信ガイド・ブック

I/O編集部・編 B5判216頁 定価1,900円(〒300)

シャープのポケコンPC-1350/1450/2500(S)によるポケコン通信の本です.RS-232Cを使った各パソコンとのI/F,簡易言語の応用などを網羅しており,新しい通信時代を乗りきるための座右の書です.

●おもな内容

★RS-232Cの基礎★パソコンとつなぐ★PC-1500シリーズの通信★付録:PC-6001シリーズとの結合/クロス・アセンブラetc.

[データベース]

PA-500DBポケコンのすべて

A5判146頁 定価1,500円(〒250)

ビジネスマンに欠かせない6大機能(電話帳・電卓・住所録・予定帳・メモ帳・ポケコン)を1台に凝縮したシャープの最新データベース・ポケコン〝PA-500〟の使い方や,実践応用例などを紹介しています.

●おもな内容

▶DBポケコン入門▶データベース基礎編/実践編/応用編
▶ポケコン基本編/実践編/応用編etc.

君は「真実の書」を手に入れることができるか!?

伝説のリザードの塔にあるという魔法の教典を求めて幾層にも重なった広大な迷宮と、そこに仕掛けられた数々のわなに、そして教典の守護者大リザードに、たったひとりの若者が立ち向かった！はたして、あなたはリザードが姫にかけた呪いをとくための魔法の奥義が記されているという「真実の書」を手に入れることができるか！

ファンタジーロールプレイングゲーム

リザード

Lizard

PC-9801画面

COPYRIGHT
©XTALSOFT

発売中	PC-8801/mKII/SR 5"	¥6,800
	PC-8801/mKII/SR 3.5"	¥4,800
新発売	PC-9801/E/F/M/U/VF/VM 5"2HD	¥6,800
新発売	PC-8001mKIISR 3.5"	¥4,800

AGGRES

アグレス

父・Dr.デューマ失踪の謎、その裏にひそむ恐しい事実とはいったい何か？巨大な敵にむかってボーイはついにアグレス(攻勢に出る)!!

近日発売

ディスク2枚組

各¥7,800

- PC-8801/mKII/SR
- PC-9801/E/F/M/U
- FM-7/NEW7/77
- XIターボ

募集 必作仕事人
マシン語でプログラムが組める方、アルバイト歓迎。

通販 現金書留でお申し込み下さい。

PERSONAL COMPUTER SOFTWARE
RS riverhill soft
株式会社リバーヒルソフト
福岡市中央区大名2丁目10-4 シャンポール大名D-202 (〒810)
TEL092(771)3217

夢RUN&RUN

今日、ボクの部屋はアンドロメダ星雲。

ミスターPCがあれば、宇宙人とのおしゃべりだって夢じゃない。

本格機能を満載して迫るテレビパソコン・ミスターPC。テレビにもなるしワープロにもなって、おまけにソフトも豊富。他にはマネのできないプログラムもタップリ楽しめます。例えばエイリアンとの交信シュミレーション。ミスターPCが宇宙人の声でシリトリに挑戦。どんどん賢くなってくるからこれは相当手強い。というわけでなにしろ面白満載のミスターPC。デジタリアンの君には欠かせない最新痛快ツールなのであります。●離れていてもコントロール自在のワイヤレスキーボード。●テレビとパソコンの画面を重ねて楽しめるスーパーインポーズ機能。●本格派日本語ワープロソフト付。●美しい15色カラーグラフィック。●リアルな音創りができるFM音源シンセ内蔵。●しゃべる。歌う。音声合成機能。●3.5インチディスク1ドライブ内蔵。

テレビパソコン

Mr. PC

PC-6601SR パーソナルコンピュータ 標準価格……155,000円
PC-TV151 ディスプレイ 標準価格……94,800円
●ボディカラー：ブラックメタリック／ワインレッド

僕らの最上級
NECパーソナルコンピュータPC-6000シリーズ
PC-6001mkIISR
本体標準価格——89,800円

高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー
国内実績 No.1

日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)☎(03)452-8000
※電話番号は、よくお確かめのうえ、おかけください。

Pio
昭和60年12月号
第2巻第12号 通巻21号 昭和60年12月1日発行(毎月1回1日発行)
昭和59年3月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第七四一一号 昭和59年7月3日第三種郵便物認可
定価 四八〇円
雑誌17673-12

PiO

1985

12

特集

アドベンチャーゲームに挑戦！

クリスマスプレゼント

工学社